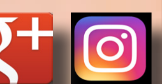
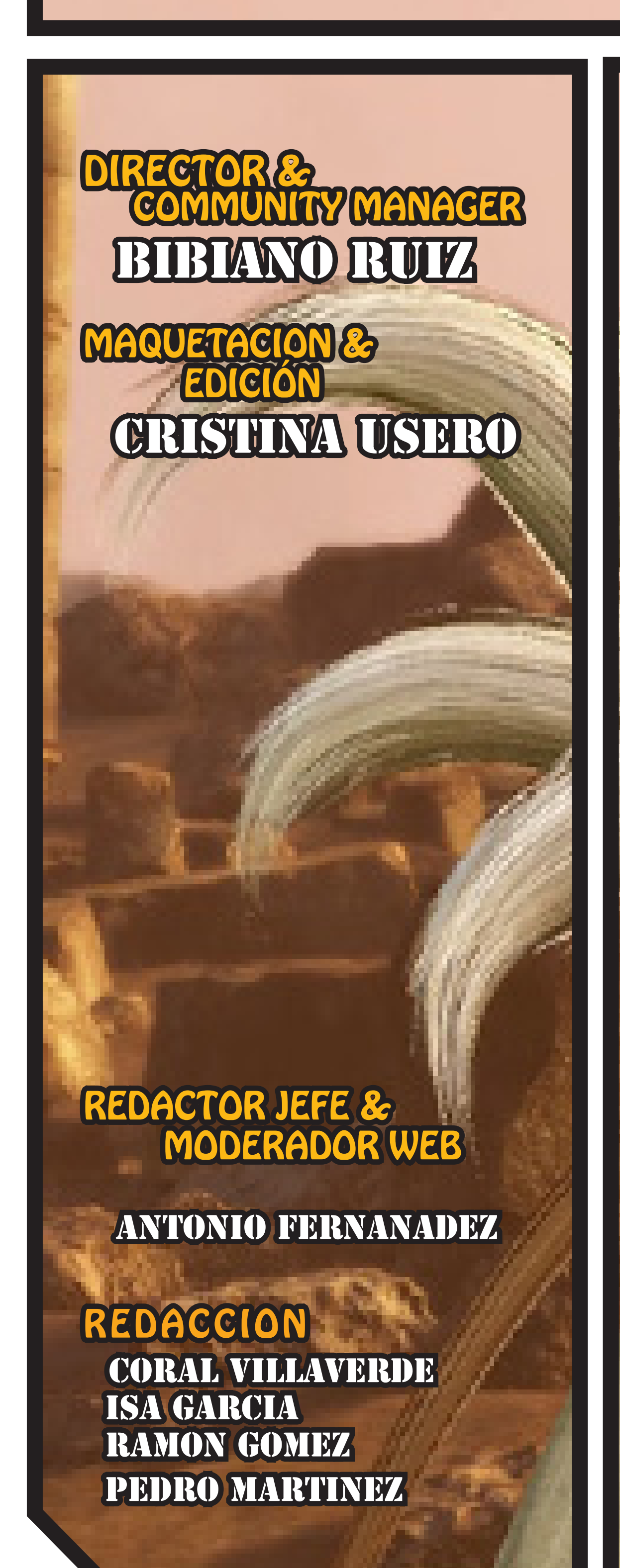


GRATUITA
creativefuturegames.es
MARZO 2017
N 68
CREATIVE FUTURE GAMES
PREVIEW
DETROIT BECOME HUMAN
LOS ANDROIDES DECIDIRAN NUESTRO DESTINO
ANALISIS
MONSTER HUNTER WORLD
BATALLAS ÉPICAS CON GIGANTESTOS ENEMIGOS
GOD OF WAR
UNA GRAN HISTORIA QUE CONTAR
• FF XV ROYAL EDITION • THE CURSE OF THE PHARAOHS • OKAMI HD •

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN   



DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ



CREATIVE FUTURE GAMES Nº68

MARZO 2018

NUEVAS IPS VS. SEGUNDAS PARTES. SIEMPRE NOS ENCANTAN LOS NUEVOS JUEGOS, DE IPS AUN NO CONOCIDAS PERO SI UN JUEGO QUE TENEMOS EN NUESTRA CASA YA LO HEMOS COMPLETADO, CONTAMOS LOS DÍAS QUE QUEDAN HASTA EL SIGUIENTE EN LA SAGA. ENTONCES ¿QUÉ ES LO QUE PREFIERE LA COMUNIDAD? NO ESTÁ CLARO PORQUE TODO ES BUENO Y A LA VEZ TODO ES MALO. PERO EN ESTE 2018 Y CON LA VISTA YA EN EL E3 (AUNQUE AUN QUEDAN UNOS MESES) HABRÁ PARA TODOS LOS GUSTOS PORQUE SON VARIAS LAS SAGAS QUE NOS TRAEN NUEVOS JUEGOS CON THE LAST OF US 2 O RED DEAD REDEMPTION 2, NUEVAS IPS QUE VERÁN LA LUZ O LAS QUERIDAS Y A LA VEZ ODIADAS REMASTERIZACIONES COMO LA ESPERADISIMA DE FINAL FANTASY VII. LO MEJOR DE TODO SIN DUDA ES QUE TENDREMOS PARA TODOS LOS GUSTOS, DE TODOS LOS GÉNEROS, Y EN CREATIVE FUTURE GAMES OS HABLAREMOS DE TODOS.

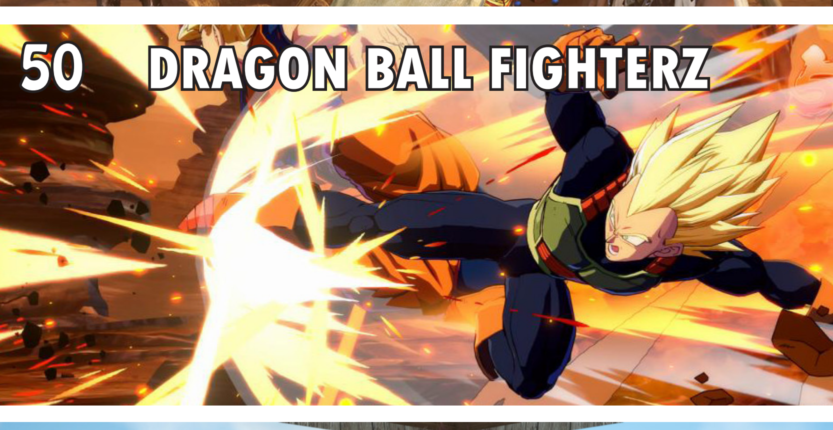
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











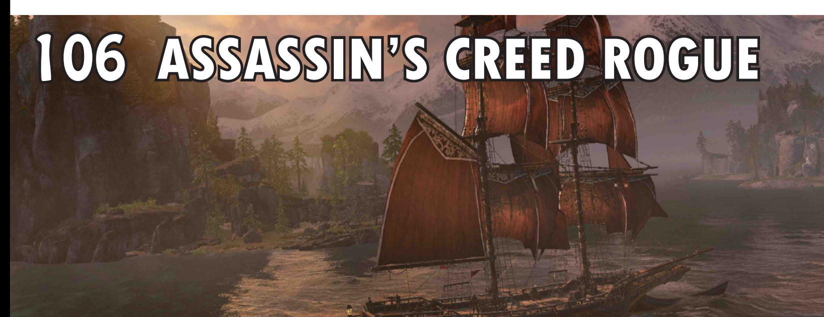
PREVIEWS

REPORTAJE

ANALISIS









RECORRE LOS MUNDOS NÓRDICOS

Un Kratos por el que han pasado los años pero no deja de ser el señor de la guerra que siempre ha sido, y esta vez irá acompañado de su propio hijo

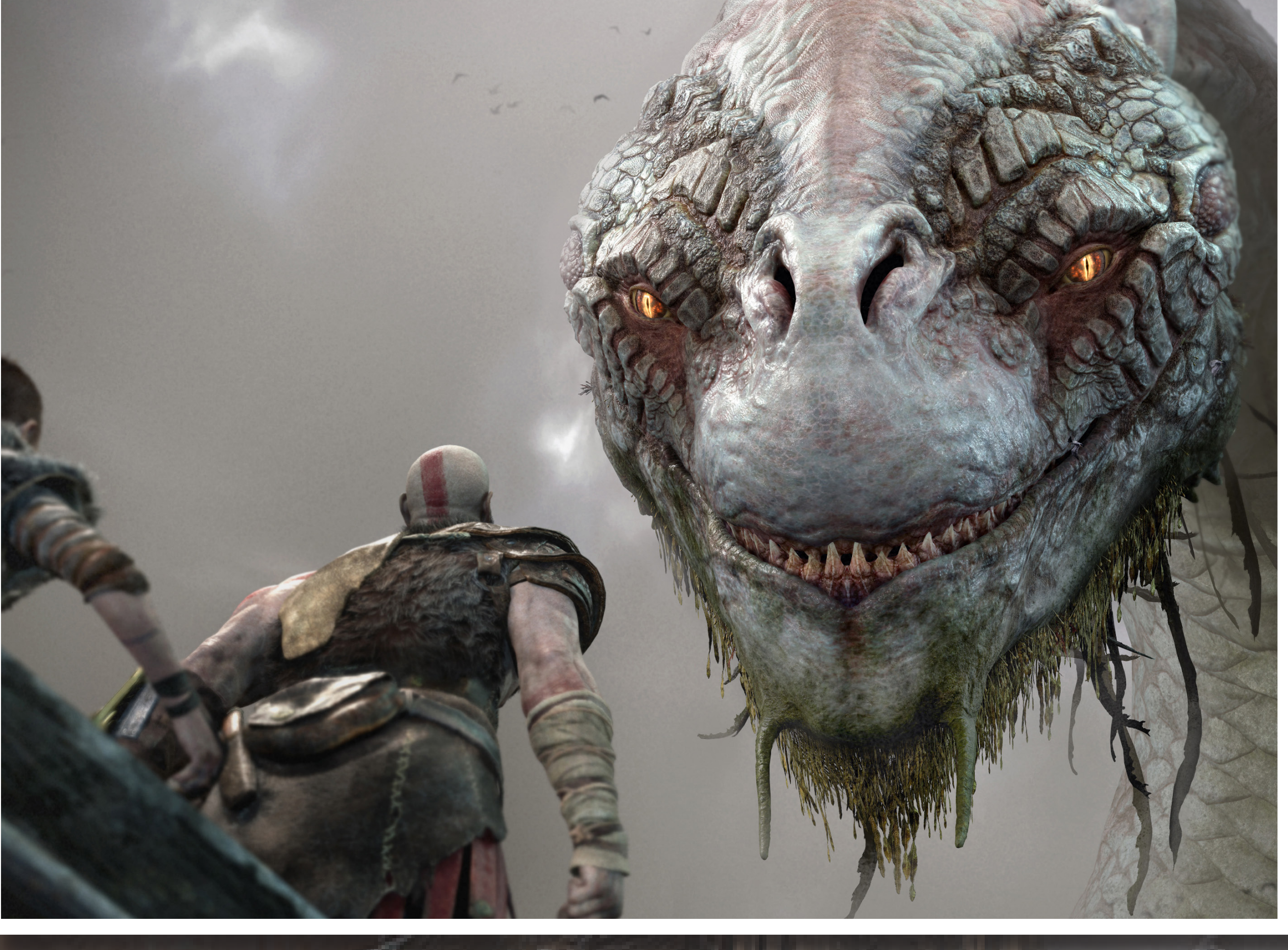
God of War está siendo desarrollado por el estudio americano Santa Monica Studio (creadores de todos los títulos de la icónica saga) y la fecha de lanzamiento es el 20 de abril y llegará en exclusiva para Playstation 4 . En el juego nos trasladararemos a los lejanos e indómitos bosques, montañas y reinos de la tradición nórdica, donde un nuevo Kratos, protector y consejero de su joven hijo Atreus, tratará de ganarse su respeto controlando la ira que ha dominado su vida durante tanto tiempo. Consciente del oscuro legado que transmitirá a su estirpe, Kratos intentará enmendar las equivocaciones y los horrores de su pasado mientras se enfrenta con Atreus a nuevos desafíos, peligros, criaturas y dioses.





>>







Al igual que los anteriores juegos de la saga, nos enfrentaremos a grandes enemigos, a antiguos dioses y siempre con ess toque gore de miembros amputados, sangre a chorros y huesos rotos. El entorno que nos envuelve en este juego cambia bastante a lo anterior visto y nos llegará con unos gráficos nunca vistos en la saga que lo puede hacer convertirse en uno de los mejores excluvisos de este año. Nos moveremos por los nordicos reinos de antaño con sus verdes bosques y sus humenos entornos. El estilo de juego aunque sigue siendo de acción lo sentiremos de distinta forma. No tendremos esa sensación de estar tan lejos con grandes escenarios, ahora tendremos más combates cuerpo a cuerpo pero con la cámara más cercano donde disfrutaremos de los nuevos y espectaculares efecto que ya hemos podido ver en los gameplay que han desvelado del juego. Los combates han cambiado mucho y para mejor, estamos deseando que llegue el día del lanzamiento para jugarlo.

El arma principal que tendremos no serán las espadas que ya estamos acostumbrados, parece que nuestro amigos Kratos ha ajustado su estilo de juego y su equipo al mundo nórdico porque irá con un hacha y un escudo.

>>

Como no queremos desvelaramos mucho más que si no os quedará poco para descubrir vamos a terminar nom brando las distintas ediciones que podeis adquirir y si seguís con ganas de más no dudéis en ver algún video porque ya son unos cuantos los que se han anunciado. God of War dispone de cuatro ediciones distintas: Edición Standard (solo disponible en formato físico por 69,99 €), Edición Digital Deluxe (solo disponible en formato digital por 69,99 € que además del juego incluye el cómic digital "Dark Horse", el libro de arte digital "Dark Horse", el set de armadura "Death's Vow", el escudo "Exile's Guardian" y un tema dinámico de PS4), Edición Limitada (disponible en formato físico por 79,99 € que además del juego presentado en caja metálica negra y plateada con el símbolo de los hermanos Huldra, el libro de arte "Dark Horse" en formato físico, y tres contenidos digitales exclusivos: el set de armadura "Death's Vow", el escudo "Exile's Guardian" y un tema dinámico de PS4) y finalmente esta la Edición Coleccionista



UNA GRAN HISTORIA QUE CONTAR

GOD OF WAR

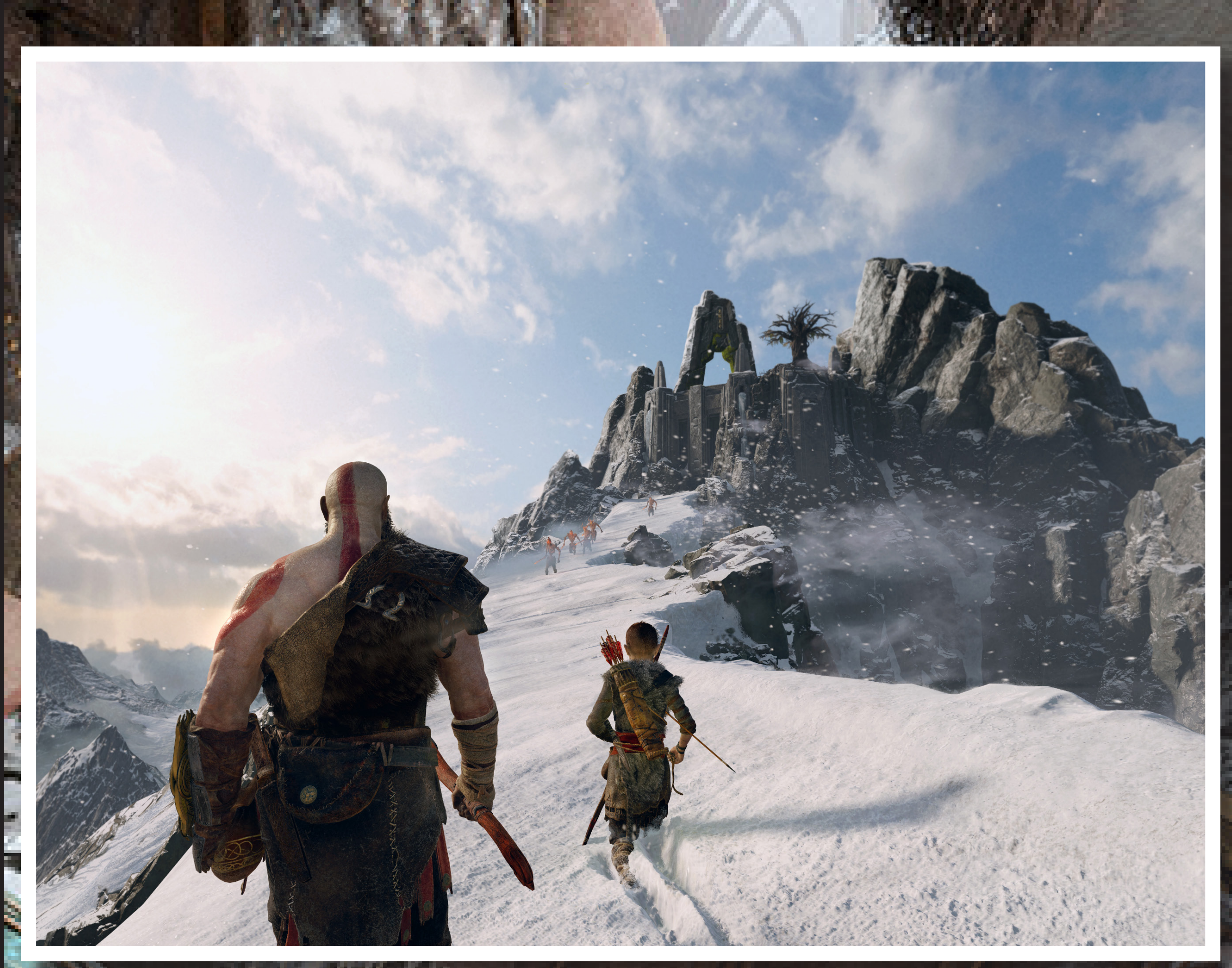
PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CRISTINA USERO

(solo disponible en formato físico por 149,99 € que incluirá el juego en Blu-Ray presentado en caja metálica negra y plateada con el símbolo de los hermanos Huldra, el cómic digital "Dark Horse", el libro de arte digital "Dark Horse", el set de armadura digital "Death's Vow", el escudo digital "Exile's Guardian", un tema dinámico de PS4™, una litografía exclusiva, un mapa confeccionado en tela, dos figuras de los hermanos Huldra de 2 pulgadas y una espectacular estatua de Kratos y Atreus de 9 pulgadas diseñada por Gentle Giant Ltd).

Y no solo eso, también contará con una PS4 Pro Edición Limitada. Esta saldrá a la venta el mismo día del lanzamiento. Esta estará inspirada en el arma más famosa de Kratos: el Hacha de Leviatán, cuya hoja y motivos decoran toda la superficia de la plataforma, diseñada en un elegante color Leviathan Grey. La parte superior del panel muestra la rama de habilidades del hacha, que en el juego se va iluminando con cada mejora, así como los orificios para runas del mango, que le otorgan habilidades especiales únicas. Los paneles laterales muestran un bonito diseño nórdico, mientras que las runas de la parte frontal representan cada uno de los mundos del juego. Creada por los hermanos Huldra (Brok y Sindri), el Hacha de Leviatán es un símbolo de fuerza para Kratos en todas las formas imaginables. No solo le permite realizar numerosos movimientos de combate únicos, sino que también posee habilidades mágicas. El mando cuenta en esta edición con la marca de los hermanos Huldra (al igual que el hacha), e incluye también un discreto logotipo de God of War™ en el panel táctil. El mando de esta edición limitada también se podrá adquirir por separado.





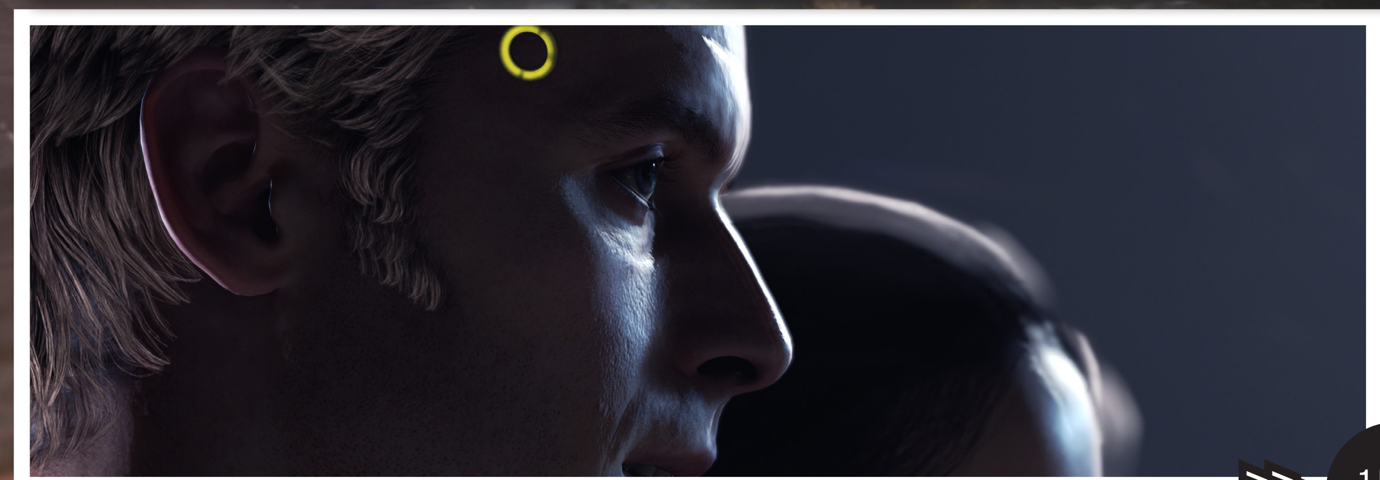
DETROIT BECOME HUMAN

LOS ANDROIDES DECIDIRÁN NUESTRO DESTINO

Detroit: Become Human llegará en exclusiva a PlayStation 4 el 25 de mayo de este año, y está siendo desarrollado por los creadores de Heavy Rain y Beyond: Dos Almas, el estudio Quantic

En Detroit: Become Human nos encontraremos a Kara, Connor y Marcus, tres androides creados por el gigante tecnológico Cyberlife, que han comenzado a tener consciencia de sí mismos. Viajaremos a Detroit en el año 2038, un futuro distópico donde el tejido industrial ha tomado impulso gracias a la introducción de los androides. Pero la convivencia con los humanos no siempre será fácil y más ahora que los androides han comenzado a comportarse como si realmente estuvieran vivos. En este thriller de ciencia-ficción nos embarcaremos en una trepidante y compleja aventura donde deberemos controlar a estos androides y definir, a través de sus acciones, si aceptan el mundo tal y como es, o por el contrario lucharán por conseguir su libertad cueste lo que cueste. Ya sabemos cómo son los juegos de este estilo, con estas mecánicas y esa complijidad que nos traen Quantic Dream, unos juegos que difícilmente caen en el olvido.





DETROIT BECOME HUMAN

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: AVENTURA GRÁFICA

REALIZADO POR CRISTINA USERO



Todas las decisiones serán importantes y determinarán cómo evoluciona la historia de cada uno de los protagonistas, habiendo multitud de posibilidades a nivel narrativo. Nos enfrentaremos a dilemas, deberemos recabar información, analizar pistas e interactuar con el resto de personajes para finalmente tomar nuestras propias decisiones y vivir con las consecuencias...

Si habéis jugado a sus otros juegos aunque las mecánicas son nuevas sabeis que os vais a encontrar y os va a gustar, nosotros estamos deseando que salga el juego porque con todo el material visto y los trailers del juego nos han quedado unas ganas locas de tenerlo entre manos para descubrir, no para escribir su historia.

Los gráficos de los escenarios, de los personajes y el entorno serán una delicia de ver. Se han mostrado varios videos donde vemos el potencial que ofrecerá el juego, teniendo un cuidado extremo en las gesticulaciones y los movimientos de los personajes.

Como ediciones nos encontraremos una Edición Digital de Deluxe la cual incluirá: dos temas dinámicos para PS4, un libro de arte digital, la banda sonora original Deluxe con bonus tracks, diez avatares para PSN y una copia digital del juego Heavy Rain. Aquellos usuarios que hagan ya su reserva tendrán acceso a: la banda sonora original del juego (diferente a la Deluxe), un tema dinámico para PS4 ambientado en la ciudad de Detroit y el acceso anticipado al título Heavy Rain desde el mismo momento en que se haga la reserva.

TURTLE BEACH STEALTH 700

UNOS AURICULARES PARA DISFRUTAR DE UNA EXPERIENCIA ÚNICA



Deja de jugar a medias y de escuchar solo sonidos monótonos y fríos y comienza a disfrutar de tus juegos con los Turtle Beach Stealth 700.

Aunque el reportaje lo hemos realizado para PS4, si queremos comentar que en Xbox One son los únicos auriculares del mercado que funcionan con tecnología inalámbrica, con una gran facilidad y sin ningún tipo de base.

Tenemos entre manos unos casos de la empresa Turtle Beach. Nos presentan unos auriculares inalámbricos que funcionan tanto en Xbox One como en PlayStation 4 que cuentan con un inmersivo sonido envolvente que es una delicia para nuestros oídos.

Disponen de un confortable diseño, muy cómodos de colocar, muy ligeros comparados con otros del mercado, incluso mucho menos pesados que otros cascos no inalámbricos, fue toda una sorpresa colocarlos sobre la cabeza y no notarlos casi. También están pensados para usar con gafas sin notar molestias, y es cierto, no se nota diferencia ni molestias usando gafas a la vez que los Stealth 700.

Para el tema de configuración podemos usar su app desde nuestro móvil, con la cual calibrar todo a nuestro gusto, un sistema útil y cómodo porque de esta forma no perderemos mucho tiempo en cambia las opciones de las que dispone, incluso durante las cargas de los juegos o las búsquedas de partida serán momentos ideales para tocar esta configuración sin que afecte a nuestra experiencia jugable.

Hemos hecho lo posible por hacer todas las pruebas posibles de manera que podamos contaros nuestra experiencia de una manera completa. Hemos realizado la prueba con juegos de última generación en una PS4 PRO (Call of Duy WWII, Assassin's Creed Origins, y Fifa 18 entre otros), con reproducción de música a través de Spotify y algunas películas de acción.

>>



Aunque el reportaje se basa en la versión para Playstation 4, hay que decir que son los primeros auriculares disponibles en tiendas retail de aming para Xbox One que integran la nueva tecnología inalámbrica Xbox de Microsoft que permite conectarlos directamente a la consola, tienen cancelación activa de ruido, conectividad Bluetooth y un increíble canal de sonido envolvente 7.1.

DESCUBRE SONIDOS QUE HASTA DESCONOCÍAS

CARACTERISTICAS

En este apartado no vamos a desvelaros nada nuevo ni hay ninguna opinión personal por nuestra parte ya que os vamos a comentar las especificaciones técnicas del dispositivo. Veréis por separado las características de los auriculares, desde el peso que tiene a la longitud cable; las especificaciones del micrófono y unas características generales.

CONTENIDO

Os vamos a contar que nos trae la caja cuando la abrís. Para algunos será algo poco interesante pero para otras tendrá mucho valor, ya que en pocos sitios te cuentan esto y a veces es muy importante saber que no vamos a encontrar. Aunque busquemos en web o en la misma página donde hagamos nuestras comparativas nunca solemos encontrar la información que buscamos sobre el contenido, pero no os preocupes que Creative Future os ayuda con ello. Pues ahí va el listado del contenido:

Dentro de la caja además de los cascos en sí encontramos un cable de carga, un transmisor USB y un cable de enlace óptico para conectar a la salida óptica de la consola (o televisor) y el transmisor USB.

FUNCIONAMIENTO



Hemos probado los auriculares con juegos tanto en PC como en Playstation 4. En todos ellos el resultado ha sido el mismo, espectacular, una reproducción clara precisa y limpia, una experiencia más que satisfactoria donde se podían intuir claramente de donde llegaba cada sonido y diferencias entre tonos medios, altos y bajos. Hemos descubierto los nuevos sonidos que nos ofrecen algunos juegos que hasta este momento no los conocíamos y hemos experimentado una experiencia única. Probar un juego con en surround 7.1 hace que tome un nuevo y disfrutable color.

Estos auriculares son orientados para gaming profesional, con estos cascos disfrutareis como un sonido como nunca lo habéis hecho.

Si os cansáis de usar los auriculares o simplemente queréis estar pendiente de lo que ocurre en vuestro entorno podemos dejarlos caer sobre vuestros hombros y aunque no llega a ser lo que los auriculares te ofrecen bien colocados, si es verdad que podremos escuchar con nitidez lo que estos reproduzcan. Esto no es su función real y no se acerca ni de lejos a lo que nos ofrecen realmente pero es un consejo por si queréis descansar un poco de ellos pero a la vez no perderos nada de lo que esté ocurriendo.



En lo referente al micrófono el uso de este es perfecto, se nos escucha con una sorprendente nitidez tanto si lo tenemos cerca de la boca hablando flojo como alejado un poco hablando a voz normal y con ausencia de sonidos ambientales.

Aunque la idea de los auriculares es usarlos para jugar a nuestros videojuegos tanto de manera profesional como particular también podéis usarlos para escuchar música en las tabletas o smartphones, o ver películas en la televisión o pc. Ahora el cine llega a tu casa con el sonido reproducido a través de estos auriculares, sobre todo si vemos alguna película con el sonido directamente sacado desde un blueray.

Un detalle muy bueno y que me ha gustado mucho es que el micro se activa y desactiva simplemente con un movimiento, cuando lo plegamos y desplegamos lo estaremos activando o desactivando, muy cómodo y manejable para no perder ni un segundo cuando estemos jugando o cambiando entre juegos. Si no queremos usarlo simplemente

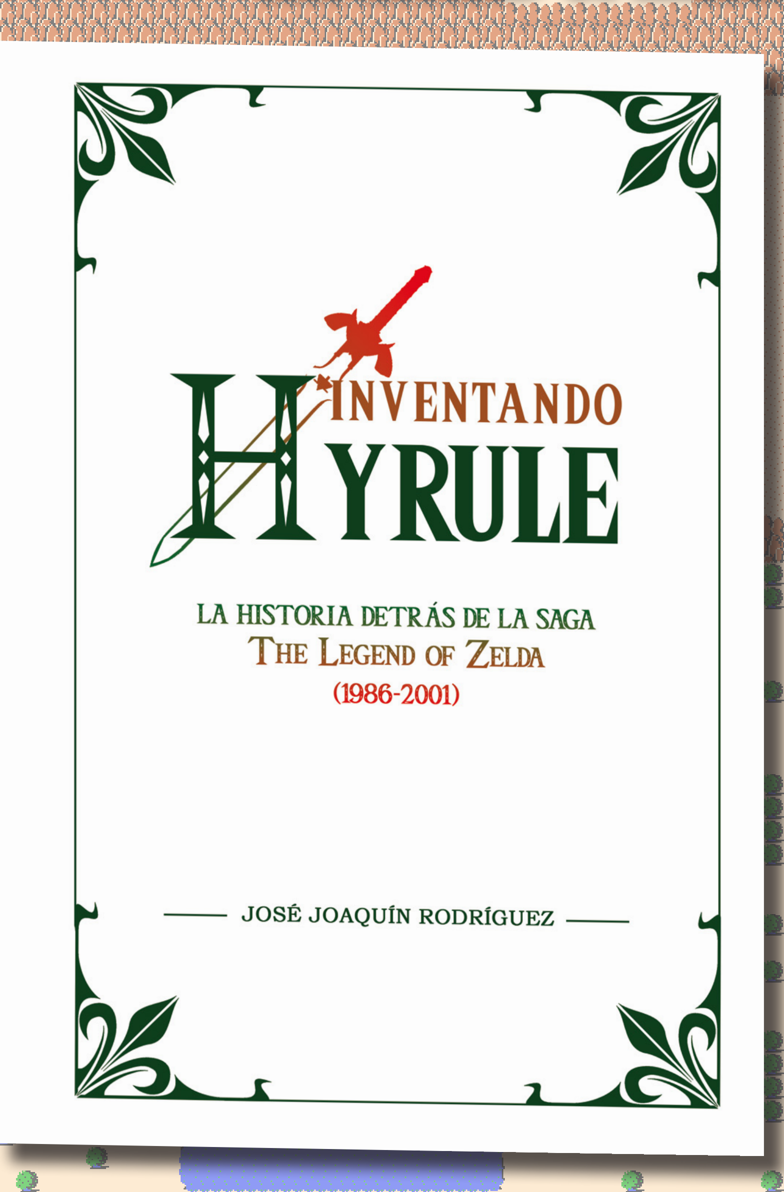
Desde Creative Future Games esperamos que con este amplio reportaje tengáis suficiente información para que saber si estos auriculares son los que buscáis y si habéis visto detalles que no conocíais y que os interesan mucho desde este momento por lo que con esto concluimos y ya solo falta que tu vayas a probarlos.



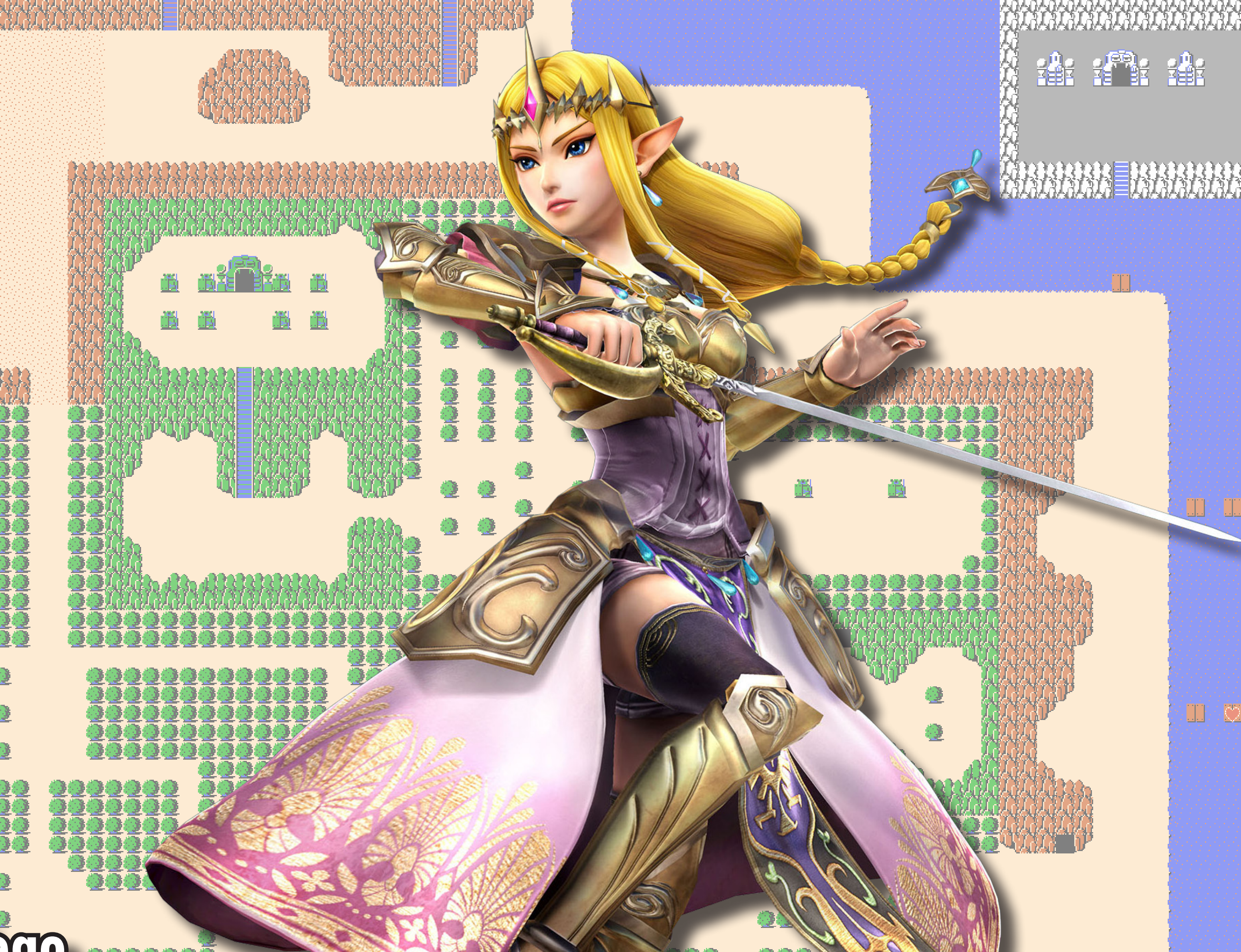


INVENTADO HYRULE

LA HISTORIA DETRÁS DE LA SAGA THE LEGEND OF ZELDA (1986-2001)



¿Conocéis todos los detalles de cómo llego Link a nuestra vida? ¿Qué Capcom y Playstation estuvieron implicados en el desarrollo de la saga más fuerte de Nintendo? ¿Y qué Miyamoto fue contratado para diseñar juguetes y no consolas? Esto y mucho más es solo parte de lo que os encontrareis en Inventado Hyrule – La historia detrás de la saga The Legend of Zelda (1986-2001)



A estas alturas sin importar a la generación a la que pertenezca, sin importa a la marca de consola que más te hayas afincado, sin importa si lo has jugado o no, es imposible que no te suene la palabra Zelda, y más aún, que no conozca que su gran reputación y trayectoria que trae la saga dentro de la compañía Nintendo.

>>

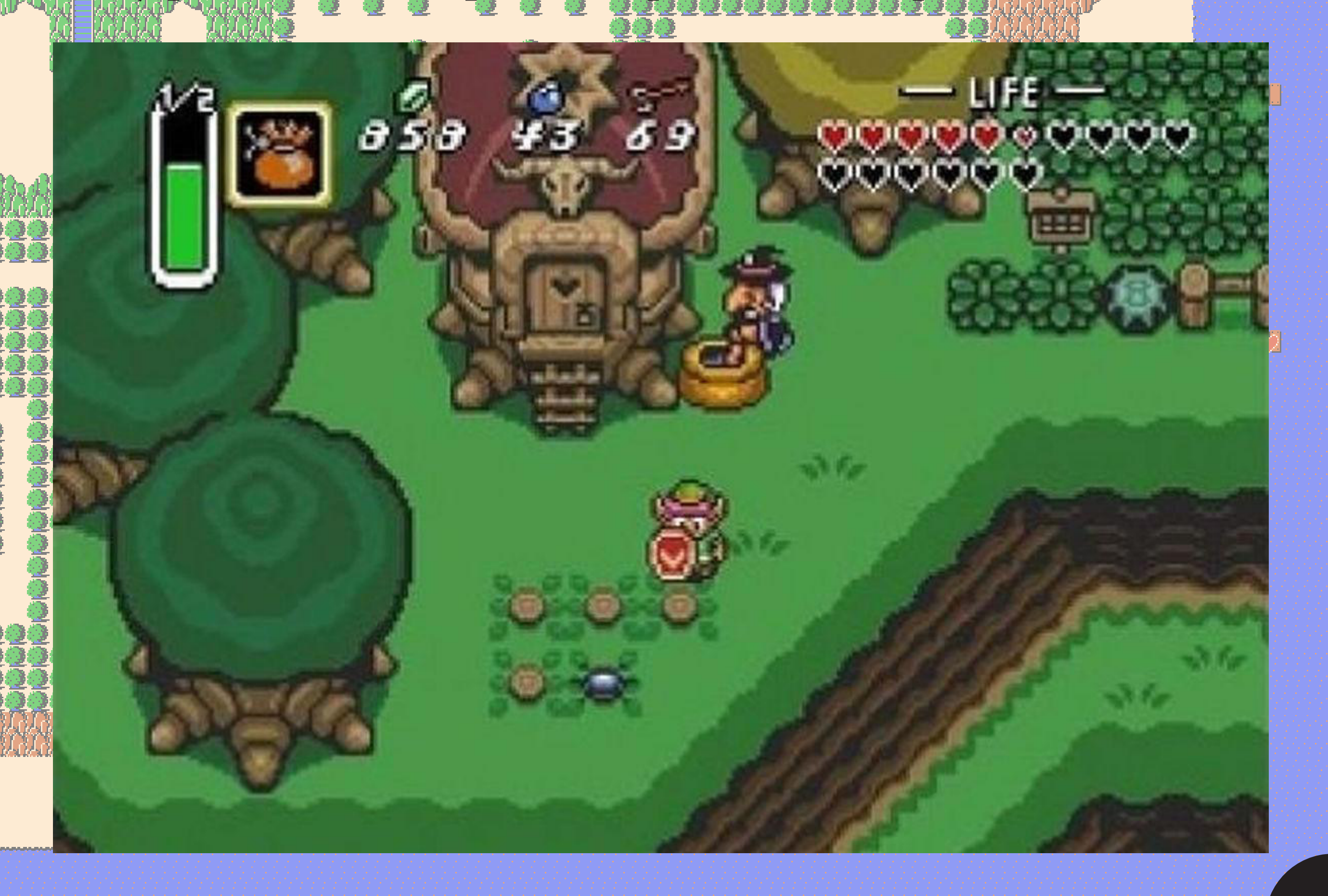
NINTENDO LO TUVO TODO A SU FAVOR Y SUPO COMO APROVECHARLO



Zelda no fue el primer juego de la compañía, ni siquiera el que más juegos tiene que es sin lugar a dudas la saga más fuerte con la que cuenta la compañía nipona. Desde su primeras andadas con consolas anteriores a su famosa NES, hasta su último lanzamiento de software como es la Nintendo Switch, en todas tenemos juegos de esta saga, donde un joven aventurero llamado Link tiene que salvar a la princesa Zelda del malvado Ganon. Pero que pensarías si te dijera que no siempre la princesa fue rescatada sino que era la salvadora, y que Link no estuvo presente en todos los juegos, y más lejos aun ¿Qué todos los juegos no han sido creados por Nintendo sino que tenemos por medio una gran compañía muy conocida todavía en el mercado de los videjuegos?

Con estas premisas y muchas más nos encontramos a las puertas de 'Inventado Hyrule' donde el escritor José Joaquín Rodríguez nos cuenta desde el nacimiento de la compañía hasta la actual situación de esta pasando por los grandes momentos, lo malos y los sorprendentes con docenas de curiosidades, con muchas historias, con grandes personajes del mundo de los videojuegos y contando parte de la vida de nuestro querido amigo Shigeru Miyamoto.

Antes de continuar porque mejor no contaros algo sobre el escritor, sobre Jose Joaquin Rodriguez. Doctor en Historia y apasionado de los libros, comic y videojuegos. Además de su trabajo como docente realiza correcciones de libros y cómics para diversas editoriales españolas y es autor de otros libros, entre los que destacan Los cómics de la Segunda Guerra Mundial: El caso de Timely Publications (Universidad de Cádiz, 2011), La explosión Marvel: Historia de Marvel en los años setenta (Dolmen, 2012) y King Kirby: Jack Kirby y el mundo del cómic (Dolmen, 2013); y ahora este libro que ha sido publicado hace apenas unas semanas.

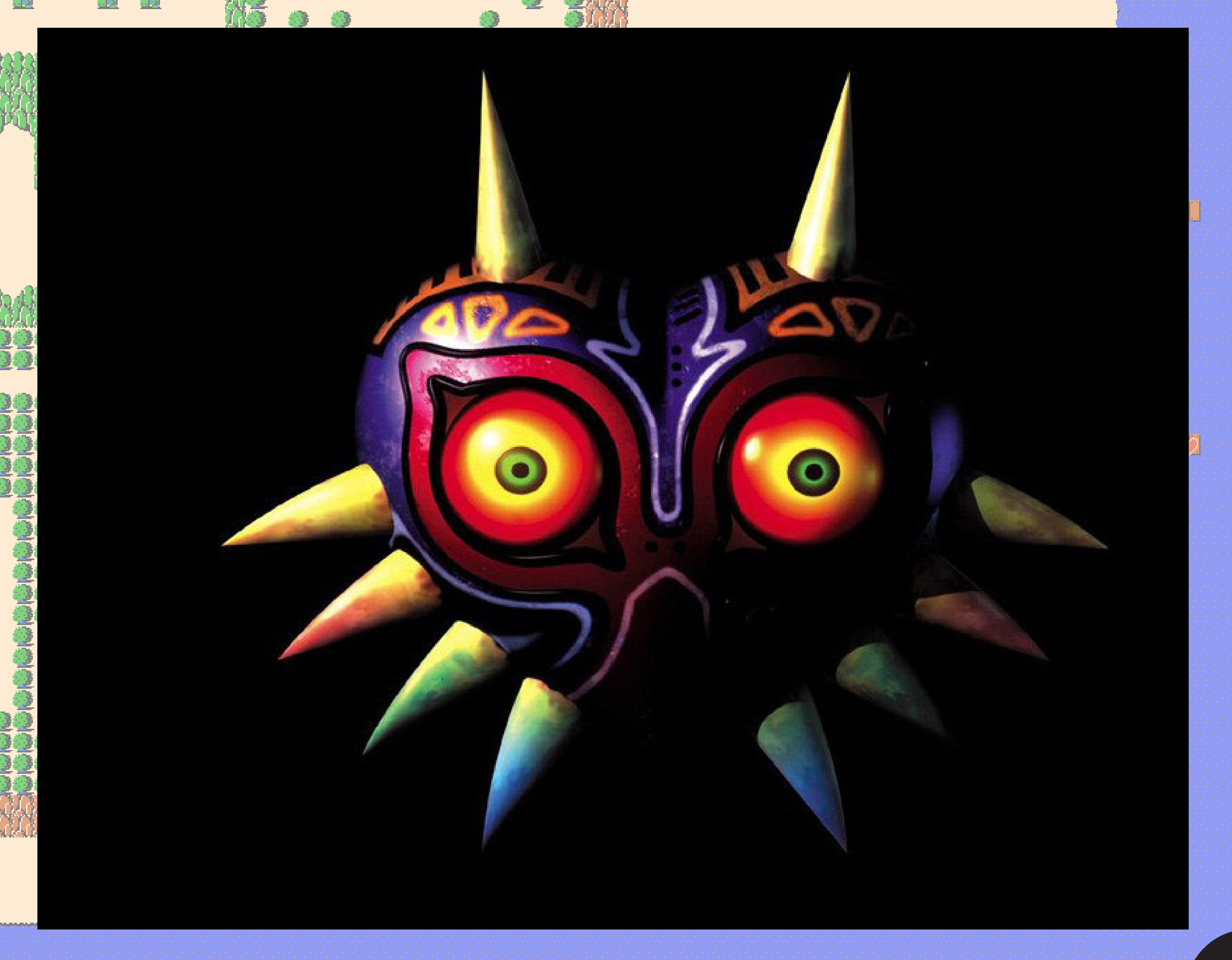


UNA LARGO CAMINO DE LA MANO DE LA PRINCESA ZELDA Y NUESTRO AMIGO LINK

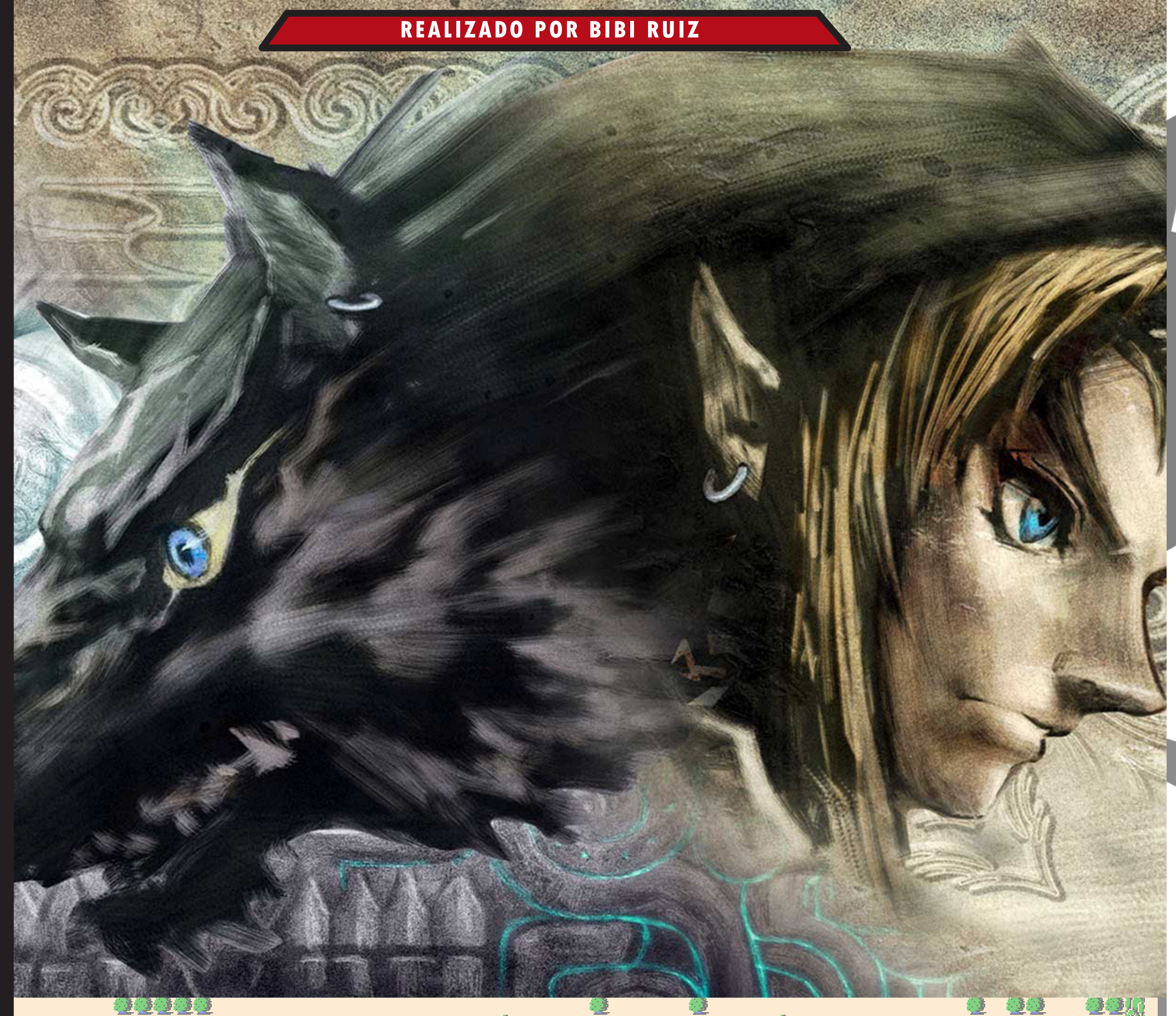


Visto esto vamos a entrar en profundidad en el libro, conociendo que temas nos esperan donde descubriremos los orígenes los videojuegos que inspiraron esta tierra de fantasía, la creación de los principales personajes de la saga, un análisis detallado de cada consola y videojuego, declaraciones de los implicados y opiniones de algunos de los principales críticos de las últimas décadas. No me gustaría desvelaros todo el contenido así que os nombre brevemente que contiene en su interior. El libro está dividido en cuatro capítulos además de la introducción. Capítulo I. Antes de Link y Zelda: Juegos de aventura y rol; donde Jose Joaquín nos habla sobre los comienzos de los juegos de rol, pero no los de consola sino los inicios, cuando ni siquiera existían los libros de D&D y su influencia en la creación de los videojuegos de Nintendo; Capitulo II: Comienza la aventura: NES y Super Nintendo; un paseo por los momentos de oro de la compañía, los primeros pasos de Miyamoto y el éxito de Zelda; Capitulo III: Heroes Portatiles: Game & Watch y Game Boy; la tecnología evoluciona y se puede empezar a hacer cosas interesantes en los juegos con el potencial de las consolas, la llegada de las portátiles y más juegos de la saga; y finalmente el Capítulo IV: Una Nueva Generacion: Philips CD-1 y Nintendo 64; la competencia llega con Sony, los grandes juegos de Zelda como Ocarina of Time y Majora's Mask.

Como habréis leído tenemos un libro muy completo cargado de contenido interesante, de buenas historias y una alternativa perfecta para salir un rato al parque a leer un rato. En mi opinión puedo deciros que me ha gustado mucho el título ya que he aprendido bastante cosas sobre la saga Zelda,



REALIZADO POR BIBI RUIZ



sobre la compañía Nintendo y me sorprendido en más de una ocasión con detalles que no conocía hasta la fecha. Os recomiendo que no dejéis la oportunidad de leerlo, y además viene en cubierta dura con un gran acabado, cientos de fotos de los juegos, de las máquinas y de los protagonistas de que a día de hoy sigamos teniendo juegos de Zelda en nuestras consolas. Para finalizar recomendaros algunos otros libros de la editorial que tratan sobre otros videojuegos como son: Assassin,s Creed - Los Secretos de la Hermandad (Victor Blazquez) del cual ya hicimos un reseña que podéis encontrarla en nuestra web junto con una entrevista al escritor; IndieGzine: 101 Juegos indie imprescindibles (Julián Quijano y varios autores) del cual os hablaremos dentro de muy poco donde además tenemos reservada unas grata sorpresa, Recuerdos de Commodore (Javier Couñago), El Mundo del Spectrum (varios autores) o La historia de Nintendo: Más de 125 años de entretenimiento (Uxío Pérez Rodríguez). Para ver estos libros y muchos mas solo tenemos que ir a la web de Dolmen Editorial.

INDIEGZINE

101 JUEGOS INDIE INSPRESCINDIBLES





Si buscas conocer los mejores juegos indie y no perderte ni uno este libro es lo que andas buscando.

Estamos ante un libro que bien podría hacerse pasar por guía turística del videojuego porque da un completo repasado a más de cien juegos indies que hay en el mercado donde encontramos de todos los tipos, y para todos los públicos, ya te gusten los juegos de rol, de luchas, simuladores, experiencias jugables, arcades puros, juegos de naves, de otros planetas, del pasado, con criaturas fantásticas, historias realistas, cosas absurdas y hasta un pollo con una espada. Tenemos de todo, y no solo contaremos con una opinión sobre cada juegos sino que esta trae un arte del juego (ya os aviso que os gustarán mucho porque yo creo que he invertido más tiempo observando los artes que leyendo el libro porque son verdaderas obras de arte).

DESCUBRE LOS MEJORES 'PEQUEÑOS' DEL MERCADO



Aunque tenemos como escritor a Julián Quijano, gran parte de las opiniones son de otras personas que Julián ha querido inmortalizar en IndieGZine como redactores de HobbyConsolas, TodasGamers y Meristation entre otros medios. Julián Quijano a fecha de hoy se ha enrolado en todo tipo de proyectos cuya única característica común ha sido su creatividad. El IndieGZine es su intento de maridar dos de las cosas que más le apasionan (la ilustración y los videojuegos indie). Su objetivo: celebrar el talento admirable tanto de artistas como de desarrolladores, y, de paso, poder colaborar con todos ellos para poder seguir creciendo como profesional y persona. Actualmente está trabajando en nuevos libros, un juego de cartas y dos videojuegos presentes en este libro ("Monster Prom" y "MAZEMAN"). Este libro no se divide en capítulos, sino en juegos. Cada juego tiene una página completa para mostrar un fabuloso arte y la siguiente para leer una opinión sobre este. Lo que sí tenemos es más de cien juegos pero no vamos a poder hablar de todos, e

REALIZADO POR BIBI RUIZ



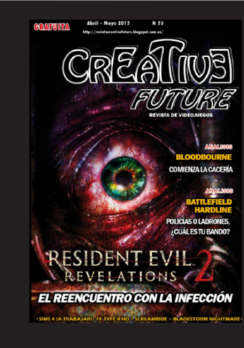
incluso nombrarlos sería robaros un bostezo a más de uno porque es mucho para escribir y leer pero si os puedo nombrar algunos de los más conocidos como son Bastion (Supergiant Games), Castle Crashers (The Behemoth), Cuphead – Don't Deal With The Devil (Studio MDHR), Don't Starve (Klei Entertaiment), Guacamelee (Drinkbox Studios), Hotline Miami (Dennaton Games), Monster Prom (Beautiful Glitch), Not a Hero (Roll 7), Oneshot (Little Cat Feet), Rime (Tequila Works), y Spelunky (Mossouth). No penséis que los demás juegos no son tan buenos o mejores que algunos solo que son joyas ocultas y no han sido o son tan populares pero vosotros podréis leerlos y valorar.

Como opinión personal deciros que tenéis que esperar de IndieGZine un libro a tomar como referencia, un libro que te guiará por el camino de conocer los mejores juegos de bajo presupuesto del mercado aunque mucho tienen que enviar algún triple A de ellos. Juegos que comenzando desde abajo y como algo pequeños han escalado puesto hasta ser los más vendidos en las listas, hasta superar muchos de ellos las millones de copias vendidas, incluso mucho trae el gran éxito que han tenido en su plataforma madre han tenido que evolucionar para ofrecerse en las demás plataformas del mercado porque los jugadores los han demandado. No te pierdas IndieGZine 101 juegos índie imprescindibles si quieres conocer verdaderas joyas dentro de los videojuegos.

Más de 60 números publicados









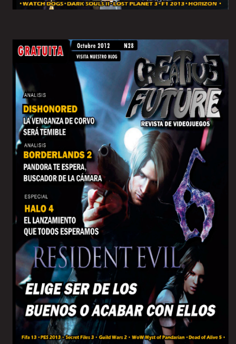














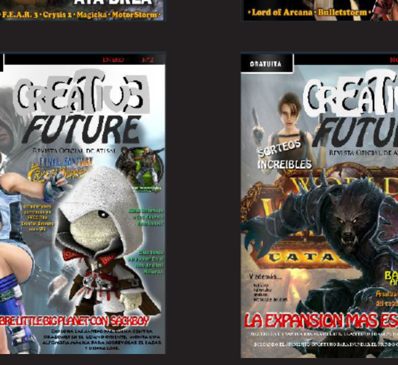










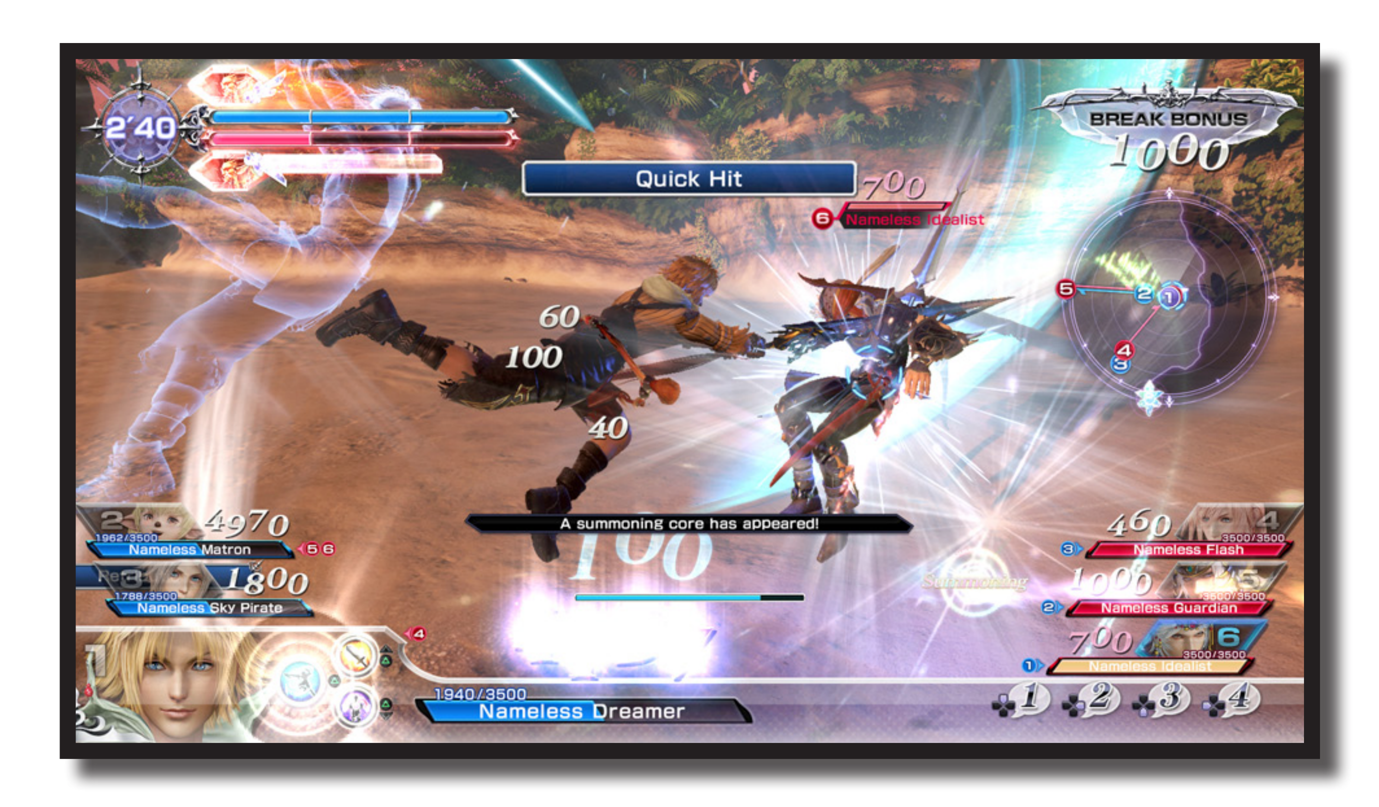



TODOS LOS PERSONAJES DE FINAL FANTASY EN UN SOLO JUEGO

Vive espectaculares batallas con los personajes más legendarios de Final Fantasy

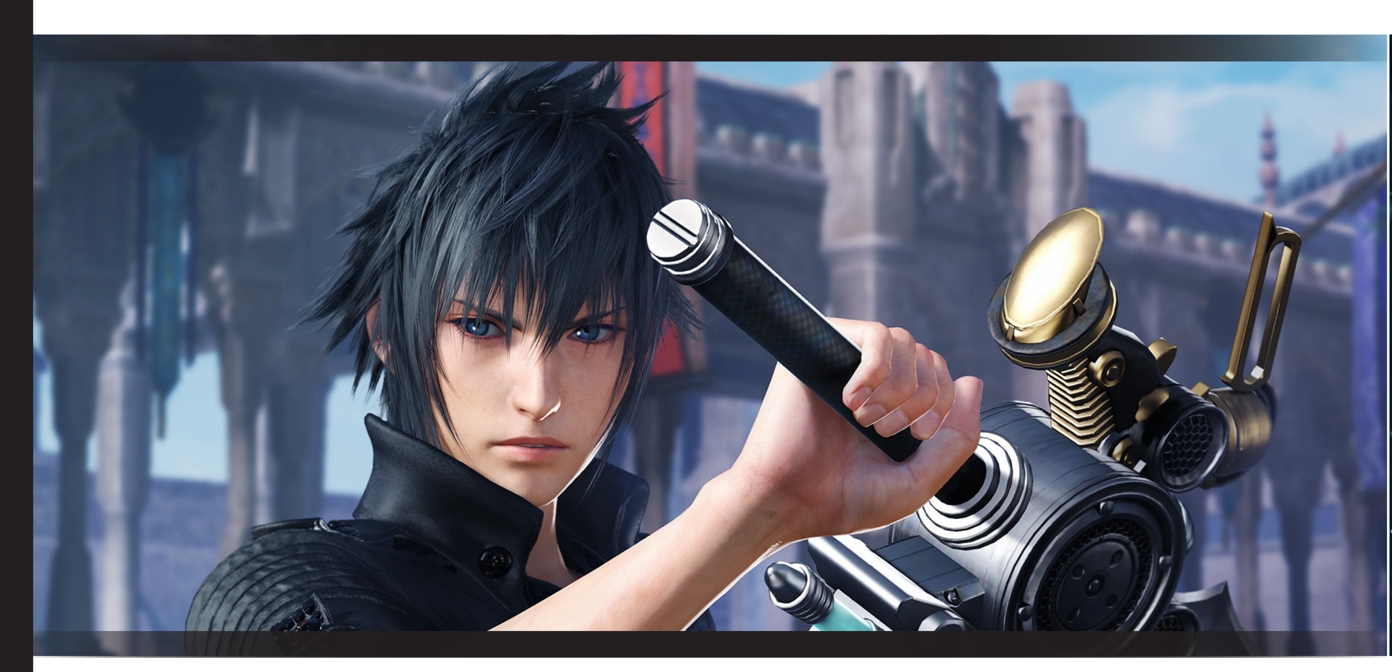
El juego ha sido desarrollado por el veterano estudio de juegos de lucha Team NINJA de KOEI TECMO GAMES y editado por Square Enix llegando al mercado en exclusiva para Playstation 4 para colocarse históricamente detrás de Dissidia Final Fantasy y Dissidia 012 Final Fantasy.

Dissidia Final Fantasy NT no llega de nuevo, porque son muchos los juegos de la saga Final Fantasy, son algunso los que hemos visto de









Dissidia y encima el juego ya ha estado en máquinas reacreativas pero solo en Japón, por lo que lo vemos llegar muy fuerte y además con contenido extra respecto a su primera versión como es el modo historia. En este modo iremos encadenando combates que se irán desbloqueando conforme avancemos en esta. Es entretenido la hora de jugarlo pero no va más allá de rellenar el juego con más contenido aunque si es cierto que la historia que nos va narrando si se hace interesante casi desde el primer momento. Dissidia Final Fantasy NT reúne personajes y maravillosos mundos con los que disfrutaremos mucho de este juego. Un juego de lucha que reúne héroes y villanos procedentes de los 30 años de historia del universo Final Fantasy donde lucharemos en épicas batallas estratégicas por equipos en alta definición.

El sistema de combate Bravura proporciona un enfoque más profundo y metódico al género de la lucha, separando la suerte de la destreza. Si quieres salir victorioso, debes conseguir puntos de Bravura para ejecutar poderosos ataques PV sobre tu oponente. Si has probado otros juegos de la franquicia notarás cambios importantes en la jugabilidad y te preguntarás ¿Para bien o para mal? Todo depende de lo que busque, yo te puedo decir que los hemos probado y el nuevo estilo de juego le va muy bien a esta entrega pero teníamos que decirte que no te esperes continuidad en la jugabilidad anterior, sino novedades. Entre estos





>>



cambios ahora no solo lucharemos en batallas de uno contra uno sino que combatiremos en equipos de dos o tres jugadores ofreciendo un estilo totalmente distinto. Se disfruta mucho luchando con seis personas en el campo de batalla dentro de los personajes de Final Fantasy y recorriendo esos entornos tan conocidos. Por tanto, cuenta con una jugabilidad fluida de la que podemos disfrutar en su modo online en un estilo de juego competitivo totalmente nuevo. Y tan nuevo que ahora no serán tan importantes los combos que logremos hacer sino atacar en momentos clave buscando siempre la debilidad de los rivales. Encima para más dificultad, si usamos muchos ataques seguimos necesitaremos recuperarnos y quedaremos en pos de nuestros rivales, pegar con inteligencia y cabeza y de la misma forma estar atentos a esos momentos de descanso obligado de los rivales para atacarles. Eligiéremos entre más de 20 personajes legendarios y lucharemos en arenas de 3 contra 3 donde podemos formar un equipo con el hacer distintas estrategias y tácticas para adaptar el juego a nuestra necesidades y a cada situación que nos podamos encontrar pudiendo usar las invocaciones tan conocidas como Ifrit, Shiva y Odín para dominar al equipo contrario o cambiar las tornas del encuentro. Entre los tantos personajes que veremos tenemos Cloud, Sefirot, Lightning, Vaan, Noctis, y Tidus, entre otros, cada uno con sus propios poderes y especialidades en combate y pertenecen a unas de las cinco clases: Vanguardia, Hostigadores, Tirador, Especialista o Invocaciones. Se echan de menos varios jugadores y sobre todo de las entregas recientes de Final Fantasy pero es probable que el juego se vaya actualizando con contenido extra para traernos los demás.

También si queréis customizar vuestros personajes en la tienda hay montones de cosas para vestirlos de distinta forma, todo siempre de forma visual sin afectar en nada a la jugabilidad. En los referente a los gráficos que os vamos a decir si Square Enix anda detrás del juego. Personajes muy cuidados con cientos de detalles, escenarios conocidos y gustosos de ver, y cada personaje contará con sus personalidad propia, la que ya hemos visto en los juegos en los que ha aparecido haciendo que nos sintamos siempre dentro de la saga. El entorno sonoro es de lo más potente que trae el juego (no penséis que le queremos quitar merito a los demás apartados que ya os hemos comentado ya que todos están bien), con fuertes canciones de acción para darnos esa energía que necesitaremos para enfrentarnos a cada combate. Lo único, si es cierto, que no encaja con el estilo que estamos acostumbrado a escuchar en esta saga pero bueno, un toque distinto no queda nunca mal.

GENERO: COMBATE POR EQUIPOS

PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



Además de los modos en línea por supuesto hay modos para jugar sin red o practicar nuestras habilidades antes de comenzar a luchar contra otros. Después de cada batalla recibimos guiles y puntos de experiencia para conseguir habilidades nuevas y personalizar a nuestro personaje como queramos. Si es cierto que nos hemos aburrido un poco en este modo porque solo llevaremos un personaje sin opción a pedir ayuda o controlar a los aliados por lo que quedamos bastante a la merced de la IA.

CONCLUSIÓN

Dissidia Final Fantasy NT es un juego que derrocha velocidad, personajes, escenarios y grandes combates. Cambia el estilo de juego para ofrecernos luchas de tres contra tres y siempre con un frenetismo extremo y con grandes cualidades que nos hacen disfrutar mucho del título, y más aún si eres fans de la franquicia Final Fantasy.

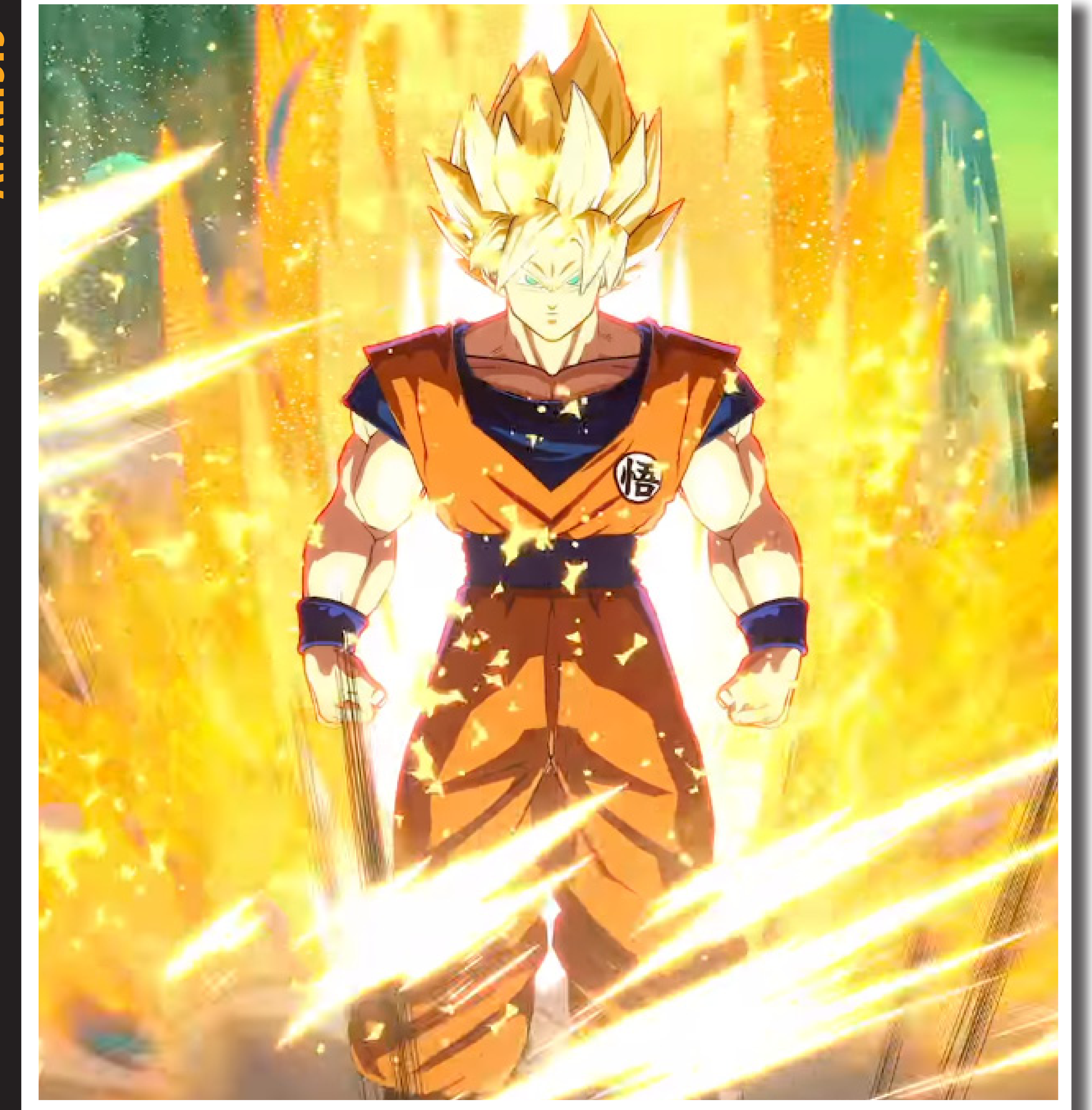


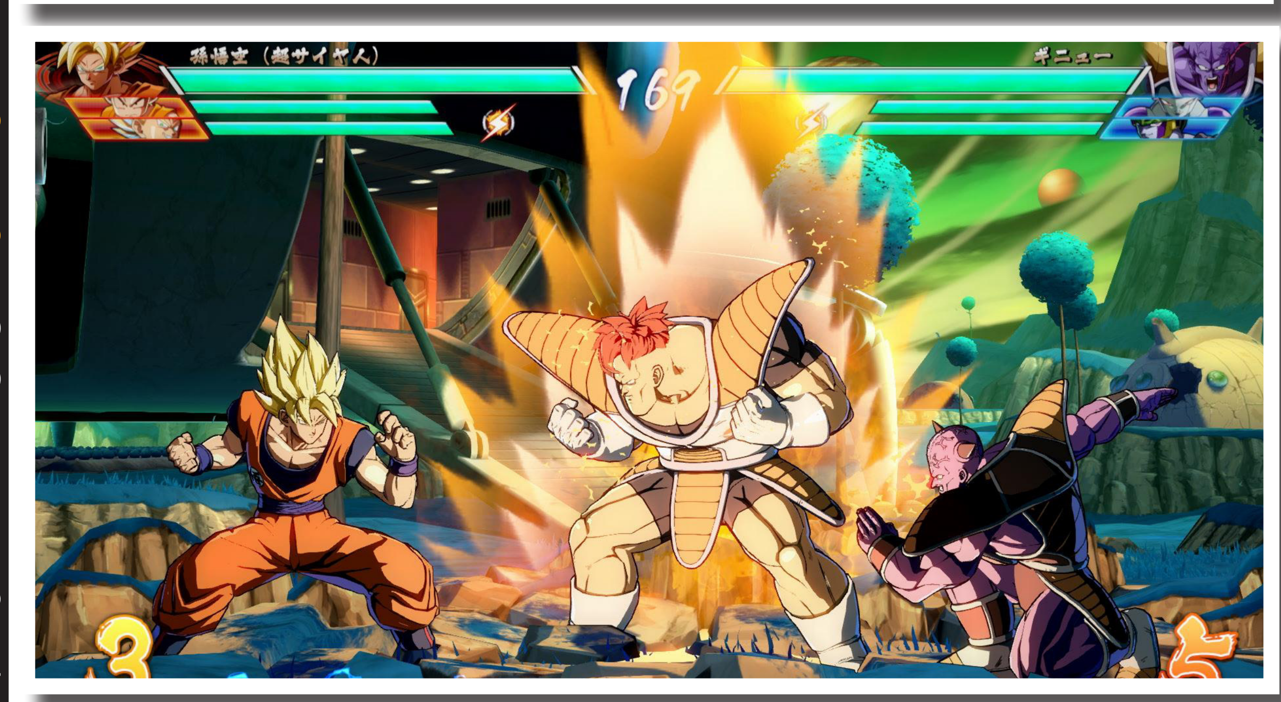
EL MEJOR JUEGO DE LA FRANQUICIA

Vuelve Goku con un gran juego, muy completo y cargado de contenido para pasar muy buenos ratos moviéndonos por eso mundo que tanto nos gusta

2017 fue un año en que vimos llegar varios títulos de lucha, buenos e interesantes poniéndoselo difícil a los que vengan por detrás pero parece que a Dragon Ball FighterZ no le ha importado eso y ha realizado bien sus deberes.

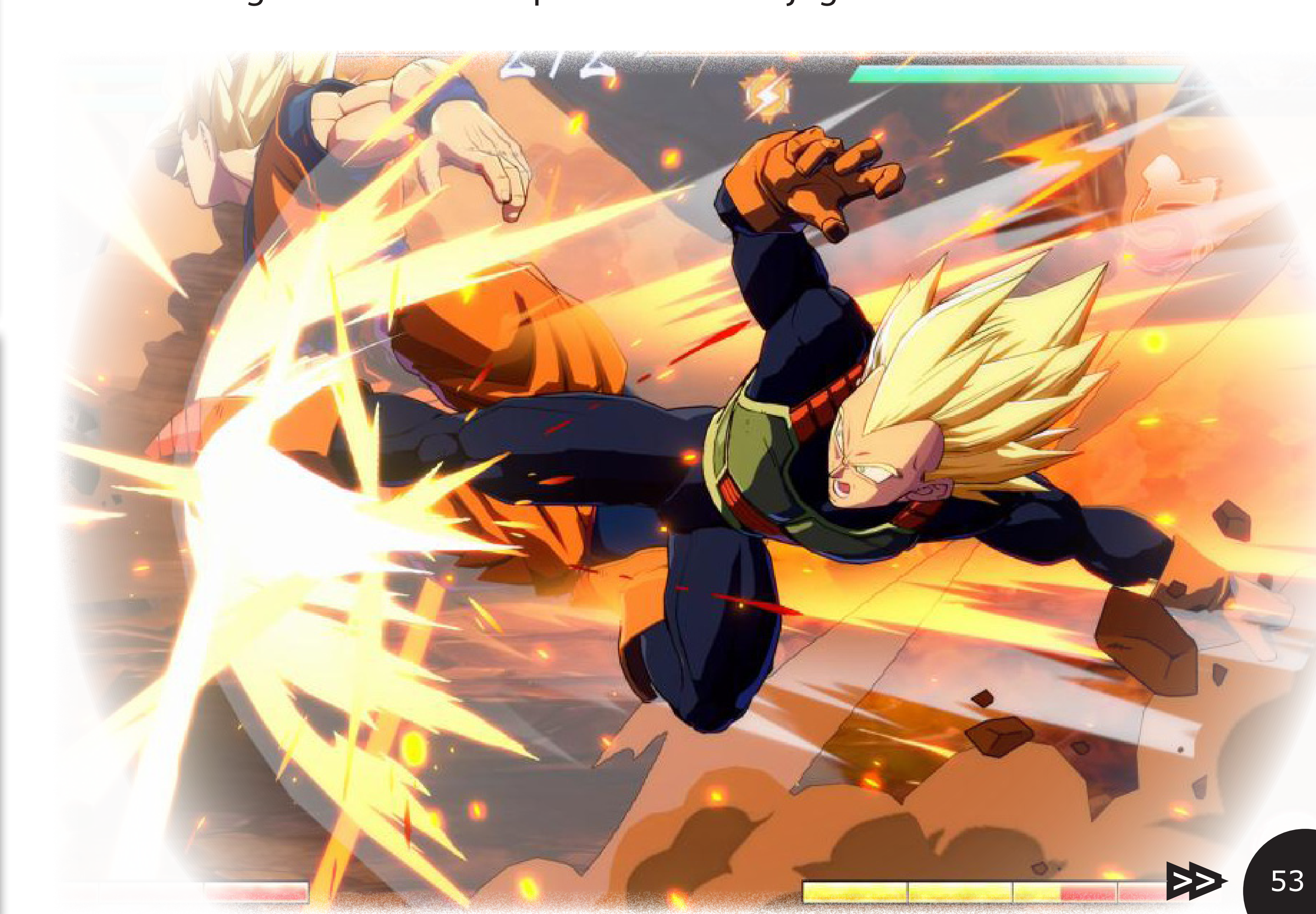
La historia no queremos desvelarla y aunque se hace entretenida no es nada del otro mundo, tendremos nuestros momentos buenos y de risa dentro de alguna y otra sorpresa pero nada más allá de ahí ya que se hace pesada a veces con tanta conversación, dejándonos con ganas de volver a las frenéticas luchas. Si hay que decir que la historia que se cuenta es novedosa ya que no la encontraremos en ninguno de los comic o la serie porque se ha creado para la ocasión. Queda decir que no nos ha supuesto mucho retro superar las más de doce horas de juego que dura la historia. Una vez esta desbloqueas el modo difícil, nos imaginamos que ahí vendrá lo interesante para los pros de la lucha. Las batallas se hacen intensas a la vez que divertidas. Por ello, en el fuerte de este tendremos los combates de tres contra tres que serán rápidos, estratégicos y muy muy cuidados para que nos sintamos dentro de la serie de Dragon Ball.



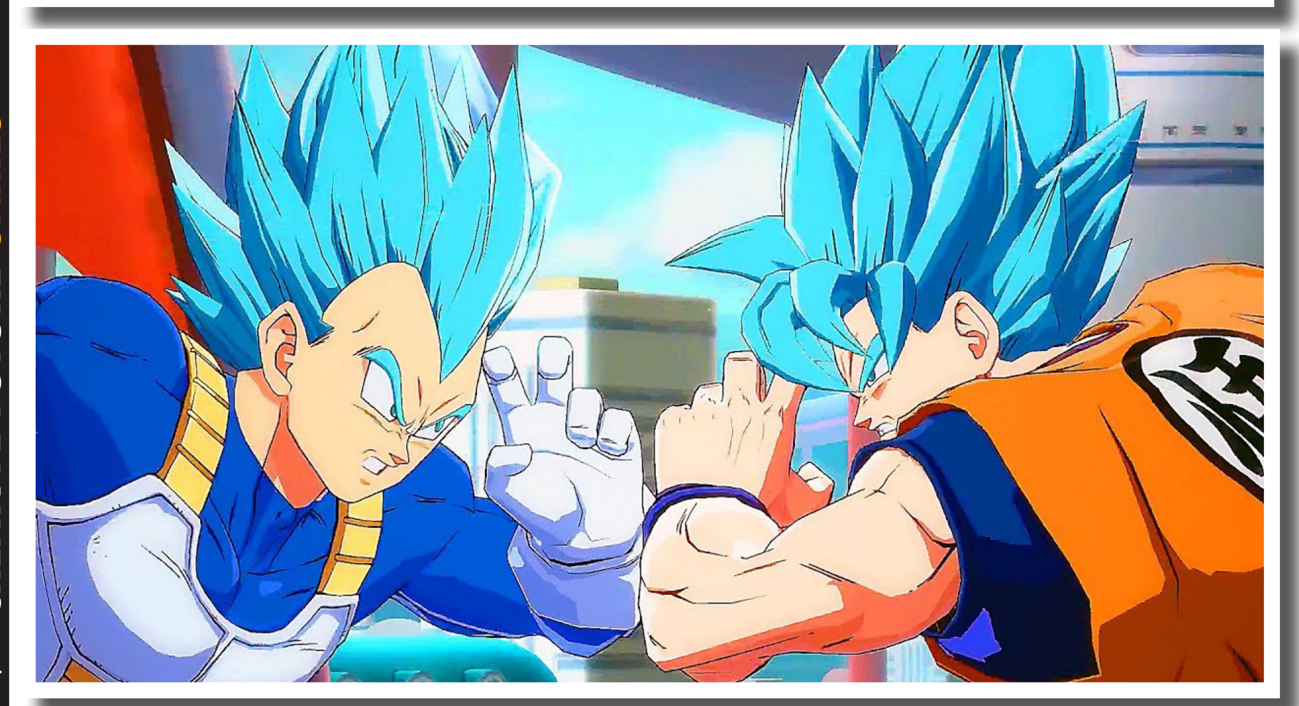


Estamos ante uno de esos juegos que es fácil de aprender pero difícil de dominar. Desde el primer minuto nos sentiremos dominar el juego, seremos capaz de hacer combos, de realizar ataques y de ganar batallas pero conforme pasa el tiempo veremos que tendremos que pulir nuestro juego si queremos llegar más lejos. Algo que nos ha gustado mucho es lo fácil que es coger el mando y ponerse a jugar y a ejecutar combos a diestro y sinestro. Aprender a usar combos no solo nos servirá para hacer daño, sino que además nos servirá para conseguir las Dragon Balls con las que invocar a Shenron, no quiero decir lo que podréis hacer con ello, solo tenéis que echarle imaginación.

Una vez seáis buenos, o eso es lo que penséis, deberéis equilibrar vuestro equipo, aprender a jugar con los tres personajes y sobre todo hacerte con un equipo con el que te sientas agusto a la vez que se compenetre bien. Será muy importante conseguir esto porque los demás jugadores lo harán y si somos bueno con un jugador pero el equipo cojea por algún sitio daremos un fuerte punto débil por el que atacarnos y seguro que los otros jugadores se darán cuentan.







Si habéis visto la serie os podéis imaginar como serán parte de las batallas, los frenéticas que pueden llegar a ser. Volaremos por el escenario y usaremos los teletransportes para sorprender a nuestros rivales y los golpes que realicemos serán realmente espectaculares. El juego tiene mucho y podríamos hablar muchos más de los combates y de los modos de juego pero seguro que con lo que te hemos contando ya te haces un buena idea de lo que ofrece el juego que no es poco. El juego para sorpresa de muchos nos llega en castellano, en japonés mola más este juego porque es casi como hemos conocido siempre las voces de nuestros amigos de Dragon Ball pero poder enterarnos de todo lo que nos narran los personajes, sobre todo en el modo historia será todo un lujazo. Solo tendremos los subtítulos pero es mucho más de lo que podríamos esperar así que habrá que agradecerlo y conformarse.



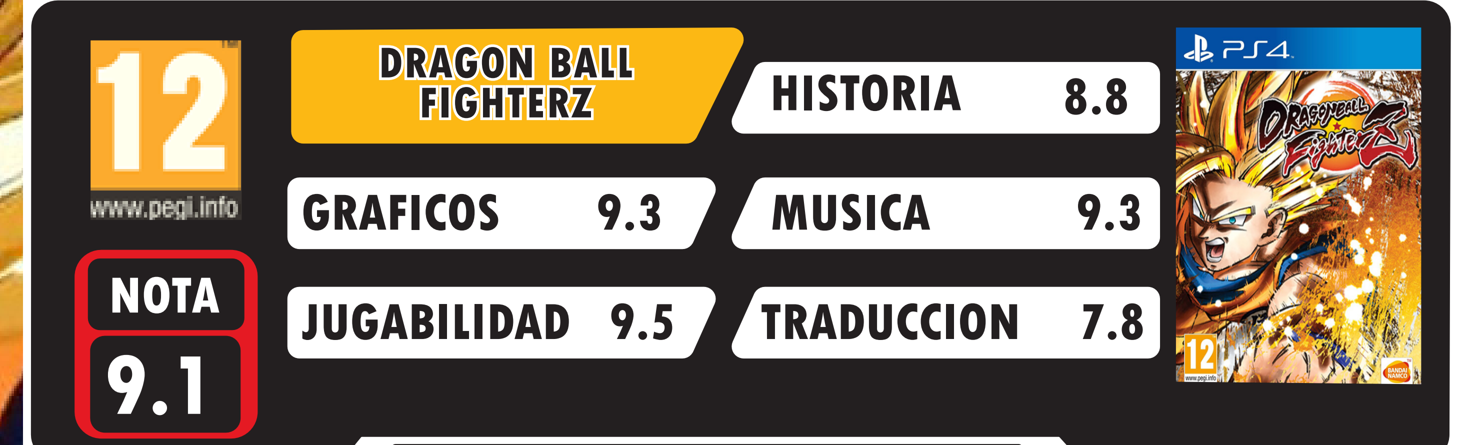
Un detalle que agradecerá el bolsillo es que el juego no tiene pagos extra, nada de los famosos micropagos que tanto dinero nos hacen gastas, esta vez no hay nada de nada. Tendremos que conseguir monedas jugando para comprar cosas pero nada de dinero de verdad, y esto hoy en día pocos juegos lo pueden decir. En lo referente a los personajes no tendremos tanto como era de esperar tanto en este juego como en un juego del estilo aunque no se echan en falta porque con los que contamos tendremos bastante ya que son muy diferentes, cada uno será único en su estilo. Casi una treintena de primeras ampliable con el pase de temporada. Este pase de prensa que esta sobre los 35 euros nos trae 8 jugadores, y dispones de algunos dlcs más. Los gráficos del juego y el apartado sonoro están a la altura de lo que era de esperar en el título. Siempre nos sentiremos dentro de la serie gracias al gran trabajazo realizado por Arc System Works. Para concluir decir que es un juego ideal para competir, Bandai Namco lo ha preparado para que no quede fuera de los eSport y dar muchas opciones a la vez que facilidades para que se convierta en uno de los grandes del momento, y ciertamente, no lo va a tener difícil para entrar en los campeonatos porque lo tiene todo.

GENERO: LUCHA

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO

DESARROLLADORA: ARC SYSTEM WORKS



REALIZADO POR ISA GARCIA

CONCLUSIÓN

Dragon Ball FighterZ no es solo para los fans de la saga, ni tampoco para los pro de los juegos de lucha, cualquiera puede comenzar a jugar con él y llegar a disfrutar muchísimos, si es cierto que si estás entre los dos primeros grupos lo exprimirás muchísimos más porque el juego es muy bien diseñado además de estar cargado de contenido.

CALL OF DUTY WWII

THE RESISTANCE

EL DESEMBARCO DE NORMANDÍA NOS ESPERA

Call of Duty vuelve a sus origines para traernos una experiencia más que interesante como soldados en la II Guerra Mundial

Siempre estamos con la comunidad dividida de si deberían llevar modo historia o no, y si es corta o es larga, si interesante o aburrida, pues nada, el que no quiera que no la juegue pero os digo de antemano que a mí me ha gustado. Además tenemos una historia relativamente corta ya que no llega a las siete horas por lo que es fácil de llevar, es lineal pero intensa y cuenta con gran variedad de buenos momentos por lo que nos divertiremos a la vez que disfrutamos de este nuevo título y como no, en la ansiada II Guerra Mundial.

Del espacio más profundo volvemos a las raíces de nuestra historia. El gran rival de CoD nos está haciendo disfrutar de la Primera Guerra Mundial y porque no, ahora nos vamos a poder trasladarnos a la Segunda Guerra Mundial con este nuevo título de Activision. CoD vuelve a sus orígenes, al punto de partida donde comenzó la franquicia. Más realismo, autenticidad e intensidad cinematográfica serán solo algunas de las características que nos ofrece este juego.

Estaremos en la historia de Ronald “Red” Daniels, un miembro de la Primera División de Infantería de los Estados Unidos, quien se unirá a las fuerzas británicas y a la resistencia francesa. Viviremos una historia para hacer un viaje por distintas ubicaciones europeas, en una misión que será vital para el éxito de las potencias aliadas. Call of Duty: WWII captura el heroísmo inolvidable de los soldados que lucharon juntos en una guerra, que cambió el mundo para siempre. Entre las ubicaciones disponibles, como no, pasaremos por las playas de Normandía el Día D. marcharemos a través de Francia para liberar a París y finalmente empujaremos hacia adelante en Alemania en algunas de las batallas más monumentales de todos los tiempos.



>>



La piedra angular de Call of Duty el multijugador, como bien sabemos uno de los puntos principales de diversión de este juego y que se mantiene en primera línea como estábamos acostumbrados, siendo un multijugador tan adictivo como siempre. Como novedades vemos un nuevo modo, así como mejoras de sistema y gameplay. Este multijugador está diseñado para que interactuemos y socialicemos con nuestros amigos, es el primero de Call of Duty que ofrece un nuevo acercamiento al personaje y crea una nueva categoría a través de Divisiones (Contamos con cinco distintas que son la División Aerotransportada, la primera en llegar a la acción; los tiradores de precisión de la División de Montaña; la versátil División de Infantería; la División Blindada, armada hasta los dientes; y la División expedicionaria, equipada con escopetas y cartuchos incendiarios.), batallas y un nuevo modo de juego narrativo y cuarteles generales. Los mapas multijugador no serán tan cuadriculados, no tendremos los típicos tres pasillos que dominar. Ahora los mapas estarán más repartidos, y ya que no podemos volar volveremos a los orígenes de ir con cuidado en cada esquina. Si es cierto que no son demasiados mapas, sabiendo las tantas horas que vamos a meter pero no es nada nuevo, ya con los posteriores dlc's, incluidos en el pase de temporada, se irá ampliando el número para llegar a una mayor cantidad. En cambio sí decir que las localizaciones de estos nos han gustado mucho.



En resumen, COD WWII tiene un multijugador a la altura de los mejores COD que nos dejara horas de diversión o de cabreos, eso ya según te lo quieras tomar tú.

El sistema de armas y personalización, de desbloqueo de accesorios y demás lo vamos a dejar para que lo descubráis vosotros, para que lo disfrutéis poco porque es muy amplio, muy completo y sería demasiado completo para contarlo o aquí, he incluso nos dejaríamos cosas sin nombrar. Solo comentaros que si queréis conseguir las mejores armas tendréis que jugar mucho.

El entorno gráfico es impecable durante el modo historia ofreciendo una experiencia más que agradable y realista.

Como viene siendo ya tradición en la franquicia de Activision contaremos con un nuevo modo cooperativo Zombie, esta vez con Zombie Nazis, el cual contará con una sorprendente y nueva historia siendo una experiencia cargada de acción y desenfreno. Lo que si hemos notado que más allá de la formula por la que ya viene apostando la saga desde hace unos años si vemos que se ha vuelta un modo más serio nos meteremos en un viaje escalofriante a través de un nevado pueblo bávaro en Alemania, que posee un secreto retorcido con un poder inimaginable y monstruoso.

El juego viene totalmente doblado al castellano, tanto textos como audios y lo agradecemos. La saga siempre nos viene ofreciendo esto y tenemos que valorarlo porque no siempre es tan fácil encontrarse los juegos completamente doblados y tan bien hechos con este Call of Duty.

Como dato final deciros que durante sus primeros tres días, el juego ya ha recaudado más de 500 millones de dólares en todo el mundo, y cuentas con los siguientes ediciones: Edición Básica física, Edición Digital Básica, Edición Digital Deluxe, Edición Pro (Pase de Temporada, SteelbookTM para coleccionistas y más).

CONCLUSIÓN

COD WWII no es un juego novedoso en la saga, ni en el género. En cambio, no por ello, le resta que cumple con todo lo esperado: Acción, buen multijugador, historia interesante, muchas armas, mejora de personaje y modo zombie. Si eres de COD ya te lo habrás comprado, si no, este es tu juego si buscar adrenalina y disparos por doquier.



UNA EDICIÓN COMPLETÍSIMA

Estamos ante una edición especial del juego que además tiene veinte contenidos descargables, si, has leído bien, una veintena de contenidos extra además de complementos adicionales, características nuevas como el mapa extra de Insomnia con nuevos enemigos y misiones y un modo de cámara en primera persona

El argumento nos lleva a la guerra que hay entre Lucis y Nifheim, que llevó a años de sufrimiento, viendo por fin una posible línea en el final de esta. Por fin parecía que iba a haber mejores tiempos en Lucis gracias al acuerdo de paz. Sin embargo, el momento en que Noctis, príncipe de Lucis se marcha con sus tres amigos, el Imperio aprovecha la tregua para apoderarse del Cristal, símbolo de Lucis. A la vez que se anuncian las muertes del rey Regis, la dama Lunafreya y del propio Noctis. Un duro argumento que pronto nos dejará a expensas de nuestra suerte y ansias de venganza.

A partir de ahí la aventura comienza acompañados de nuestros tres amigos y del coche que era de nuestro padre por la recuperación de todo lo que era nuestro. La aventura será muy disfrutable ya que Square Enix ha decidido que vivamos esta aventura en compañía, con amigos que claramente tendrán marcados sus principios y sus prioridades, valorando la amistad por encima de todo, y haciéndonos partícipes de ello. Final Fantasy XV como un buen juego de rol, cuenta con un mundo libre y abierto en el que podremos recorrer sus vastos horizontes mediante nuestros pasos o en nuestro característico coche, sin cargas intermediarias de zonas. También podremos fijar el objetivo para que nos lleve automáticamente y no se nos haga pesado en ciertos momentos el tener que atravesar todo nuevamente. Si nos pasamos



mucho tiempo moviéndonos por el mapa y luchando nuestros personajes se cansarán, y ahí es donde entra la tienda de campaña que tendremos que utilizar no solo para recuperar vitalidad, si no para que los personajes puedan seguir tirando.

El día equivale a 30 minutos, y dependiendo de según qué hora sea, los enemigos más duros nos lo pondrán difícil.

A la hora de los combates, sin ser un RPG por turnos, pero tampoco algo parecido a anteriores Final Fantasy, solo podremos controlar a Noctis y podremos enviar órdenes a nuestros compañeros. Variando entre postura ofensiva o defensiva. Tendremos la opción además de teletransportarnos a enemigos que estén alejados para permitir









una mejor dinámica en el combate o a zonas inaccesibles por ellos para lanzar un ataque. Todo el sistema de combate podremos, o más bien deberíamos, aprenderlo gracias al completo tutorial del que incluye el juego, y lo mejor es que no es obligatorio para que los que decidan irse directamente a la aventura, o comenzar una partida nueva, pero lo dicho, recomiendo sinceramente que lo juguéis al menos una vez para descubrir todo lo que ofrece Final Fantasy XV.

Entrar en explicar el modo en que subimos personajes, desarrollamos misiones, coleccionables y otras cosas sería muy entretenido y demasiado largo para incluir aquí. Puedo deciros que el juego sigue la línea que entremezcla los



actuales juegos de mundo abierto con esa esencia que tiene Final Fantasy para darnos más de trescientas horas de juego, aunque es cierto que si vamos solo a la principal podemos reducirlas considerablemente pero la idea es esa, que el juego te da mucho contenido, y muchas horas para disfrutar a la vez que vamos descubriendo nuevos entornos y vamos conociendo mejor a nuestros personajes. Comentar que el sistema de combate mejora cuando subimos de nivel, una vez tengamos mejores armas y habilidades ira siendo más interesante, Al principio no disfrutaremos tanto de esto, pero conforme avancemos en la historia, y le vayamos metiendo horas al juego, este nos lo agradecerá, y lo notaremos con creces.

La banda sonora, la música de ambiente, el sonido, todo los relacionado por este apartado será espectacular, con la única pega, no siendo pequeña, que el juego no viene en castellano. Esto es algo ya sabido por los seguidores de la saga pero que hay que tener en cuenta para los nuevos invitados. Pero no os preocupéis, porque los textos si estarán todos en castellano por lo que no será difícil seguir la historia.

Gráficamente podemos decir que Final Fantasy XV tiene un estilo muy cuidado de entornos, personajes que logran encajar con el transcurso de nuestros movimientos y momentos que parecen que se nos van a quedar marcados. Pocos juegos llegan a la altura de lo que ofrece este juego, tanto en calidad como cantidad, no podemos decir nada mal sobre este apartado, los escenarios son inmensos, cargados de contenido, llenos de vida, y ofreciendo una experiencia realmente disfrutable. Contamos con todo tipo de escenarios, tanto interiores como exteriores, muchos tipos de entornos, y zonas libres, donde explorar todo lo que queramos o zonas más pasilleras que nos centraran en la historia principal del juego.

Como veis es un juego muy completo y variado pero aún falta más, falta toda la parte nueva que viene incluida en esta edición especial. Tenemos el mapa Ruinas



de la ciudad de Insomnia el cual dispone nuevas misiones y enemigos como Cerbero y Omega; surcar las aguas será una nueva alternativo que nos ofrece la posibilidad de navegar entre Caem y Altissia (¿Por qué no pescar mientras navegamos? Decrubriremos nuevas recetas); un accesorio para desatar ataques poderosísimos al invocar el Coro espectral arcano; una nueva vista, ¡un modo en primera persona!; muchos contenidos descargables entre los que tenemos todo lo incluido en el pase de temporada, soporte para mods y alguna que otra cosilla que ya descubrirás si comienzas a jugar.

¡Tiene una serie! Brotherhood Final Fantasy XV es una serie anime de cinco episodios que ahonda en los extraordinarios lazos de amistad que unen al príncipe Noctis y a sus tres camaradas, yodos los episodios son gratuitos. Puede ver el tráiler en Youtube https://youtu.be/aDKxAoftYRw.

Y para terminar os contamos una parte extra del juego. Final Fantasy tiene una película. Si, una película llamada KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV, un largometraje generado por ordenador donde se entrelazan las complejidades de la guerra, la diplomacia real y batallas épicas en una historia que prepara el terreno para la trama principal del juego FINAL FANTASY XV contando con un reparto estelar en el que Sean Bean (El señor de los anillos, Juego de tronos) le pone la voz a Regis, el soberano de Lucis que ha jurado proteger su reino, mientras que Lena Headey (300, Juego de tronos) es la voz de Luna, la princesa a quien se le ha encomendado entregar el anillo del rey de Lucis al príncipe Noctis, y Aaron Paul (Breaking Bad) hace de Nyx.

GENERO: RPG	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: KOCH MEDIA

16 www.pegi.info

NOTA 9.5

FINAL FANTASY XV ROYAL EDITION

		HISTORIA	9.6
GRAFICOS	9.9	MUSICA	9.8
JUGABILIDAD	9.4	TRADUCCION	7.0



REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Final Fantasy ya era un gran juego, con buena historia, escenarios kilométricos llenos de vida y color, un montón de horas de juego, un sistema de subida de personajes completa, unos personajes con vida propia y todo con ese toque especial que tiene la saga Final Fantasy, pues además tenemos que sumarle un monton, pero que un montón de contenido, ¿Podemos pedir más?

STREET FIGHTER V ARCADE EDITION

LA COMPETICIÓN Y LAS LUCHAN HAN COMENZADO

Capcom trae una nueva versión de Street Fighter V con muchísimos contenido y todo por un precio muy competente, pero si ya te compraste el juego no temas porque te lo puedes descargar de manera gratuita

La filosofía que tomo Capcom con el lanzamiento de Street Fighter V no gustó mucho ya que llegaba escaso de contenido y con problemas notables en el modo online, entonces… ¿Qué teníamos? Pues una demo larga que poco a poco y con el paso de tiempo gracias al contenido gratuito se ha ampliado mucho y ahora tras dos años de su salida nos encontramos con Street Fighter V Arcade Edition, una versión que no solo tiene el juego completo, sino que incluye el modo Arcade, modo extra battle, nuevos movimientos V-trigger; galería, nueva interfaz de usuario, personajes descargables de la Temporada 1 y personajes descargables de la Temporada 2.

Lo primero es deciros que no tengáis miedo a comenzar con este juego porque se puede empezar ahora, sin nunca haber jugado a juego de lucha, sin haber tenido ningún combate en la consola, con este juego es posible. Muchas veces hay un cierto miedo a comenzar como novato en un juego de lucha, un shooter, o un juego deportivo en el que miles de millones de personas ya juegas, y más aún si este es la continuación de una saga que se conoce todo el mundo. Esta ese miedo a no sacarle



provecho al juego, a aburrirse por no conseguir ganar o llegar a la altura de los demás. Esto no pasa aquí. El juego viene preparado para que puedas jugar con la IA y con una historias sencillas, fáciles de completar, para que te vayas haciendo con el juego y aprender las mecánicas esenciales que tiene. Después de esto, si estas decidido a jugar con otra gente Street Fighter V te brinda la oportunidad de enfrentarte con otros jugadores de tu nivel, con tus mismas características para que optes a ganar valiente de tu humilde experiencia. Y ya depende del tiempo que le quieras dedicar, de tu destreza en el juego e incluso de que te hayas convertido en uno de esos pros a los que tenías miedo para que te lances a jugar en los apartados más complicados donde un solo fallo supondrá tu derrota.

Sería demasiado extenso este análisis si volviéramos a contar todo lo que ya hemos visto, todo lo que trae el juego y con sus dos años de vida los trucos para ser buenos luchadores pero lo que se busca en este review es contaros lo nuevo, lo que trae este modo Arcade Edition. Como referencia



al juego base decir que sigue trayendo un apartado gráfico espectacular con detalles sin precedentes incluso en el modo historia cuenta un el trabajo de un famoso ilustrador japonés creando un estilo artístico único. El diseño del juego ha intentado respetar el ambiente que brillaba en las anteriores entregas. Es muy cierto que ahora los personajes se notan más pulidos manteniendo su fiel estilo, y los escenarios han sido modificados por completo pero como seguro alguna vez habréis jugado a otro juego de la saga Street Fighter, encontrareis esa esencia en ellos que tanto os gustaba y que tanto se ajusta a cada personaje. Tambien os digo que para la gente que entra nueva algunos de estos escenarios le pueden parecer excesivamente cómicos pero el juego busca gustar sobre todos a los fieles a la saga. Por otra parte la jugabilidad se mantiene en su línea. Muy buena y completa, y con voces en inglés y japonés pero con los textos completamente en castellano.

¿Qué es lo mejor de todo? Que tenemos las dos temporadas completas del juego y encima un amplio modo arcade donde iremos pasando por los distintos juegos desde el primero al quinto jugando con todos los personajes para desbloquear muchísimo contenido extra además de disfrutar de esta experiencia de recordar como eras las luchas antes pero en nuestras consolas de nueva generación. Con esto pasaremos por toda la historia de la saga a la vez que conocemos mejor a los personajes llegando incluso a desbloquear doscientas ilustraciones. Y encima para que no nos estanquemos



GENERO: LUCHA

PLATAFORMA: PS4, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CAPCOM

12 www.pegi.info

NOTA 9.0

STREET FIGHTER V ARCADE EDITION

HISTORIA	9.5	GRAFICOS	9.3
MUSICA	9.0	JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	6.8		



REALIZADO POR BIBI RUIZ

y siempre tengamos que demostrar nuestra valía, las puntuaciones serán reseteadas periódicamente y tiene sentido porque si dejamos de jugar seremos más malos, y en cambio jugamos mucho pronto volveremos a alcanzar nuestra metas. Un momento perfecto para unirte al mundo de la lucha si aún no lo has probado. Como consejo os decimos que a la hora de la lucha nuevamente tendremos que estudiar para aprendernos los combos si queremos exprimir los combates y pillar desprevenido a los rivales, si te lo curras ganaras muchos combates pero cuidado porque son muchos los jugadores que harán lo posible por tumbarte lo antes posible. Por si no lo sabías, Street Fighter V sigue siendo de los pocos juegos que nos permite competir a los jugadores de Playstation 4 con los jugadores de PC, sabemos que no es un opción que veamos en el mercado por lo que hay que darles un punto a favor a Capcom por esta oportunidad.

CONCLUSIÓN

Street Fighter V Arcade Edition llega para traernos todo lo que nos hubiera gustado tener hace dos año con el lanzamiento del juego pero como dice el refrán más vale tarde que nunca, y si además es bueno pues mejor aún. Mucha historia, muchos jugadores, contenido desbloqueable hasta hartarnos y con buenos gráficos como ya lo teníamos. Si te gusta la lucha es para ti, si no te gusta nunca se tarde para probar un nuevo estilo de juego.



Un juego clásico en tiempos modernos con todos los toques necesarios para ser un juego duro de pelar, con enemigos finales realmente difíciles y con grandes momentos que recordaremos

Una joven bruja lloraba por su amor caído, cuando un demonio escuchó su lamento. Seducida por las promesas de la bestia, convirtió sus lágrimas en una llave mágica, y así, con esa llave, los demonios abrieron las puertas del infierno sobre el Reino de Castilla. El rey Alfonso VI de León ha convocado a sus más leales caballeros en una misión para acabar con la pesadilla. Encarnaremos a Don Ramiro, un caballero escogido por el Rey Alfonso VI, enviado a Tolomera para eliminar a los demonios y traer la paz al reino.

Este juegazo arcade tanto busca parecerse a los juegos de antaño que la dificultad será extrema, llegando hasta los límites de nuestra paciencia, el cual ha sido creado a base de mitos españoles y de algunas regiones de la Europa medieval.

En lo referente a la jugabilidad, tenemos un juego fácil de dominar pero difícil de superar. Golpe y salto será prácticamente todo de lo que dispongamos para superar todos los retos que se nos presenten. Todo para superar los duros y largos seis niveles que se nos presentan por delante.





Centrándonos en el bestiario, tenemos que celebrar la variedad de enemigos que nos vamos a encontrar, un número que casi roza los cincuenta. Si queréis más información sobre los enemigos, cuenta con una biblioteca donde encontrar información sobre todo lo que rodea al juego como muchas de la leyendas que veremos.

Otro detalle es referente a la pantalla, la cual podremos modelar a nuestro gusto ya que podemos jugar en un modo reto, o diferentes tamaños como 4:3 para que disfrutemos de él como queramos. Todo esto va acompañado de un menú sencillo y de fácil uso con los marcadores clásicos para inmortalizar nuestros records.

En lo referente a la jugabilidad, disponemos de ocho niveles de juego con muchos jefes finales, muchos más que niveles. Y solo disponemos de tres corazones, los cuales tendremos que cuidar si no queremos morir y tener que comenzar de nuevo, si es cierto que con la comida que encontremos podremos recuperarlos pero no os confiéis porque será más fácil perderlos que conseguirlos. También contamos con algunas vidas pero siempre serán pocas porque Maldita Castilla EX es un juego exigente. Lo único que lo diferencia de los juegos de antaño es que si morimos del todo, es decir, que si gastamos todas las vidas y corazones no tendremos que comenzar desde el principio de los tiempos, podremos comenzar desde el último jefe final que hayamos matado.

Aunque no lo creáis, y sin entrar en detalles por no spoilear nada, el juego cuenta con varios finales distintos, algo sorprendente y novedoso para un juego de este estilo en el que se espera que todo sea lineal, así que te toca sufrir para pasarte el juego tantas veces como finales quieras ver.

CONCLUSIÓN

Cursed Castilla (Maldita Castilla EX) no solo te trasportará a los ochenta sino que además te llevará por terrenos de España desconocidos por todos. Un juego cargado de elementos destacables como la cantidad de enemigos en el cual sufrirás mucho para superar el reto que te propone.



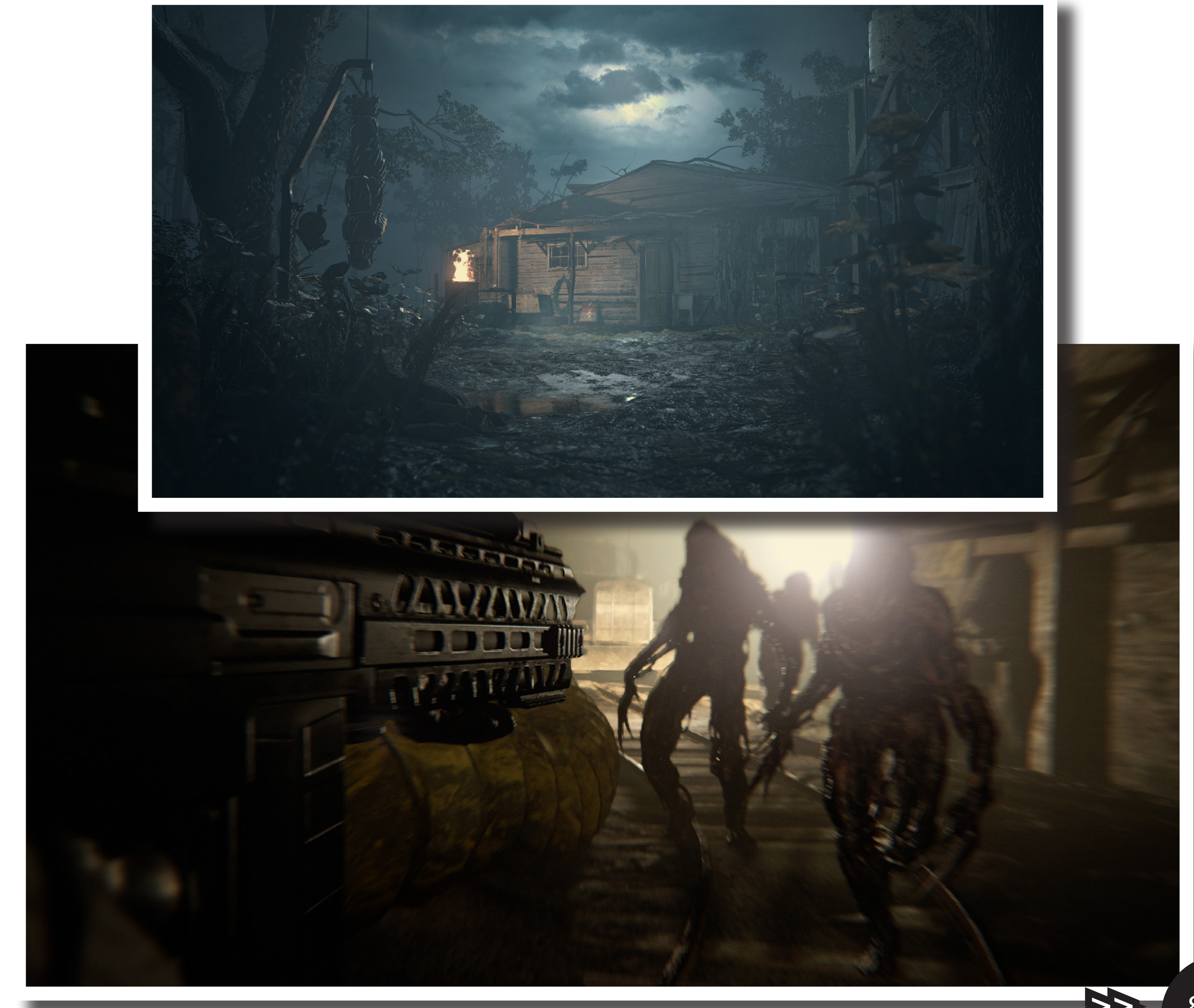
UN SURVIVAL HORROR CARGADO DE CONTENIDO

En un año importantísimo para la compañía, Capcom no solo se ha dedicado a traernos remasterizaciones sino que además añade un nuevo juego a la franquicia, y este no es otro que Resident Evil 7, y encima tanto éxito ha tenido que ahora llega la Gold Edition

Tanto éxito ha abarcado este último juego que regresaba a los origines de la saga que nos llega ahora una versión Gold del juego. Con este vemos todo el contenido extra. Entre el contenido descargable que se añade encontramos Grabaciones Inéditas Vol. 1 yGrabaciones Inéditas Vol. 2 además de End of Zoe. Not a Hero, aunque este último está disponible de forma gratuita para cualquiera que tenga el juego.

Dos videos contradictorios son el comienzo de este juego, donde por un lado vemos a Mia, la mujer de Ethan, nuestro protagonista, deseosa de volver a casa para acto seguido verla en otro video donde vemos el miedo en su rostro, sangre y un mensaje claro, no te metas aquí. Ethan viaja a Dulvey, Losiana para buscarla… tras haber estado ella desaparecida 3 años para llegar a la mansión de la familia Baker, una familia de locos que no le harán la vida nada fácil.

Ambientado en una América rural moderna donde tiene lugar tras los dramáticos sucesos de Resident Evil® 6 con una vista en primera persona, volviendo a sus orígenes jugables, algo muy criticado en las últimas entregas, por lo que tenemos un verdadero survival horror como los de hace 20 años caracterizado por la de exploración y tensa atmósfera



que representa esta saga. La vista ha sufrido un giro, un dramático giro hacia la vista en primera persona con un estilo fotorrealista potenciado con la tecnología del nuevo motor de juego. Mezcla de puzles y acción muy bien enlazados. Si, Resident Evil no nos deja, mantiene su fiel estilo al uso de puzles para ir avanzando por la historia, y si además lo mezclamos con acción y la tensión del survival horror, imaginaros lo que tenemos delante. Los puzles no son complicados pero si distintos, no se harán pesados. La exploración estará muy completa, y habrá mucho por explorar pero cuidado no mueras de un disgusto o sufras de terror porque deberás estar todo el tiempo con los cincos sentidos alertas. Este apartado será importantísimo ya que escasean armas y munición por lo que deberás buscar en cada rincón y usarlas con cabeza o quedarás a merced de una muerte segura. El inventario está muy bien gestionado. Este se ha modificado para ser útil y fácil de usar.

Si quieres rejugar el juego o aumentaras el número de horas de la historia el juego cuenta con muchos coleccionables donde destacamos entre ellos destacamos las cintas de videos que nos darán mucha información sobre la historia. Para los amantes de los retos, deciros que se desbloqueara un modo realmente difícil al completar el juego. Si no sabes inglés no te preocupes porque el juego viene totalmente





traducido y doblado al castellano, tanto audios como textos. Los escenarios son terroríficos a la vez que hermosos, muy bien construidos y detallados jugando con las luces y sombres para ocultas las posibles carencias que pueda tener pero sin duda mostrando lo mejor que puede darnos este juego. En cambio el diseño de los enemigos, fuera de los más importantes, es pobre, muy repetitivos y con poco atractivo. ¿Qué os parece si desgranamos el contenido extra? Por un lado esta End of Zoe donde nos enfrentamos a nuevos enemigos mientras exploramos unas zonas pantanosas. Un misterioso hombre llamado Joe que vive a orillas del pantano y tiene la oportunidad de encontrarse con Zoe y juntos se enfrentarán a su destino. Con Not a Hero veremos el regreso de un personaje, el soldado y veterano de las BSAA Chris Redfield para vivir unos sucesos que tienen lugar tras los horribles sucesos que le ocurren a Ethan Winters en Resident Evil 7 biohazard donde encontraremos nuevas amenazas nunca antes vistas en el juego donde como miembro de la nueva corporación New Umbrella, este personaje y su equipo desarrollan una estrategia para contrarrestar esta amenaza. Con GRABACIONES INÉDITAS VOL. 1 tenemos: Pesadilla (Nos veremos atrapados en un sótano repleto de horrores donde tendremos que luchar por salvar la vida), Dormitorio (Una experiencia realmente aterradora, donde nos encontramos atados a una cama luchando por escapar mientras evitamos la mirada vigilante de la Madre) y finalmente el bonus extra Ethan Must Die. Con GRABACIONES INÉDITAS VOL. 2 tenemos: 21 (Una macabra partida de cartas donde apostaremos nuestra vida), Hijas (Vive los eventos que ocurrieron la noche que empezó todo, cuando la perdición de los Bakers se puso en marcha) y incluye otro bonus, Jacks 55th Birthday.

GENERO: SURVIVAL HORROR	PLATAFORMA: PS4, PC, XB1
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

18 www.pegi.info

RESIDENT EVIL 7
BIOHAZARD GOLD EDITION

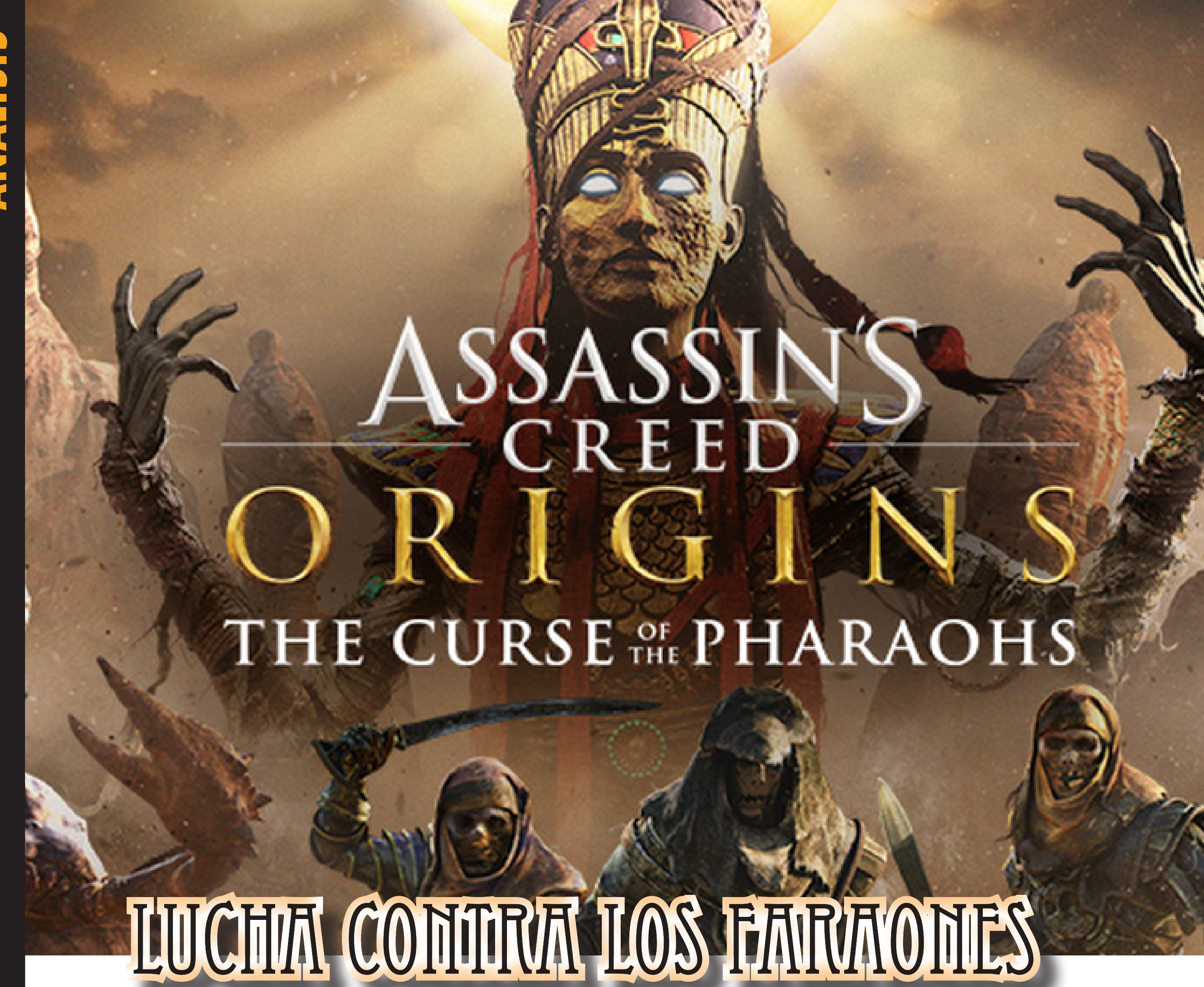
NOTA 9.2		HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.3	MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	10

PS4 PLAYSTATION VR COMPATIBLE GOLD EDITION RESIDENT EVIL biohazard 18 CAPCOM

REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Lo recomiendo para los seguidores de la saga, para los amantes del miedo y el terror, y si además contamos con que vuelve a sus raíces con el género survival horror no tengo más que decir. Un juego muy bueno, con grandes momentos de tensión y con un ambiente que lo hace terroríficamente recomendable, y por si ya en su día fue bueno cuando salió y era una compra recomendada, ahora con todo el contenido extra no tengo que decirte que estar tardando en ir a por tu copia.



LUCHA CONTRA LOS FARAONES

Este segundo DLC nos llega por el mundo de los farones, donde nuestro protagonista Bayek viaja a la región de Tebas, 4 años después de lo vivido en el otro juego

Como ya comentamos en el análisis del juego base estamos ante un Egipto digno de sentirlo, de vivirlo, de recorrer hasta su último rincón con este nuevo juego que nada tiene que ver con lo visto en la saga, Assassin's Creed Origins marca un antes y un después y encima el contenido se aumenta unas cuantas horas para mejorar esta experiencia. Primero os recordaremos de que va el juego para los que llevéis un tiempo sin jugar o querrais comenzar vuestras andadas con la llega de este DLC. La acción se desarrolla en el año 49 a.C. en el Antiguo Egipto, un mundo de 3000 años de historia, en un momento crucial no solo de la historia de Egipto, sino también de la historia de la humanidad. Egipto se encuentra en el punto álgido de su grandeza, pero al mismo tiempo en el comienzo de su decadencia. El país se tambalea, está dividido y desfigurado por las luchas internas por el poder que auguran un futuro incierto para el reino. La línea de los faraones pronto llegará a su fin, los Dioses Antiguos morirán y el estilo de vida egipcio cambiará para siempre, nacerá la Hermandad de Asesinos y nosotros veremos llegar todo desde los ojos de Bayek. Los entornos que nos encontraremos serán variados aunque no salgamos de Egipto, ya que visitaremos oasis en medio del desierto, las tumbas de Giza, el mar y muchos más. El apartado grafico en la saga siempre ha sido bueno, y este juego sigue con la línea, mejorando al anterior, representando todos los entornos de manera única. Y este DLC no se podía quedar atrás y como poco manteniendo el nivel tan alto que ya nos ofreció el juego a la hora de lanzamiento.







Como ya os dijimos en el análisis anterior, es que el género de este Assassin's Creed ya no es el mismo. No estamos aunque un juego de exploración y acción, ahora se le suma un toque rolero porque nuestro protagonista irá subiendo de nivel con cada cosa que hagamos. Esto es interesante porque dispondremos de un completo árbol de habilidades desglosado en tres grandes ramas para mejorar el personaje a nuestro gusto y en el orden que más nos interese. Las armas serán muchas, y en este juego más que nunca serán muy importantes porque ahora nuestro personaje depende más de ellas. Tendremos de distintos tipos y podemos comprarlas, crearlas o robarlas. Además contamos con un sistema de caza que será necesario para mejorar el equipo y cumplir algunas de las misiones que se nos proponen. Para poder jugar este

>>

REALIZADO POR BIBI RUIZ



NUEVAS MEJORAS Y UN ENTORNO REALMENTE SORPRENDENTE

DLC necesitaremos estar en el nivel 45 pero no os preocupes si no habéis llegado porque al iniciar el juego nos dejará crear una nueva partida donde directamente seremos nivel 45, o siempre podéis esperar a que lleguéis al nivel especificado. Eso será necesario para comenzar pero ¿Qué nos cuenta este dlc? Pues curiosamente los faraones se están levantando de sus tumbas para atacar a todo el mundo, y todo esto debido a la desaparición de un extraño objeto. La historia que entraña, aunque ya hemos nombrado en líneas argumentales de que se trata viene cargada de historia, y tanto que deberemos estar muy atento e incluso investigar por nuestra cuenta si queremos aprovecha todo el potencial de esta. Para los que os estéis preguntando si deberíamos haber jugado antes al juego principal o al primer dlc, podemos deciros que esto ayudará pero no llegando a ser imprescindibles para jugar. Gráficamente ya disfrutamos mucho del juego, tanto que han sido millones de capturas compartidas por la comunidad para mostrar a todos los preciosos paisajes que nos brinda el juego. Pues no conforme con ellos, en este DLC disfrutaremos de gloriosos momentos encontrándonos frente a majestuosas arquitecturas y entornos realmente impresionantes. Sin entrar en detalle deciros que el árbol de habilidades se ha visto aumentado junto con el nivel de personaje, dejándonos llegar hasta el 55.

Este DLC forma parte del pase de temporada aunque podéis adquirirlo por separado si lo preferías. Además del DLC el juego ha aumentado con un nuevo modo, pero esta vez no es de juego, sino de exploración o más bien de coger nuestras palomitas, sentarnos en el sofá y sentarnos a disfrutar. Estamos hablando de "Discovery Tour by Assassin's Creed: Antiguo Egipto" que es descargable de manera totalmente gratuito si tenemos el juego, y si no está la posibilidad de adquirirlo por separado para PC a través de las plataformas Uplay y Steam a un precio de 19,99 €. En este modo se puede explorar por completo la increíble recreación en 3D del Antiguo Egipto donde se han eliminado los combates, convirtiendo esto en un modo educativo.

CONCLUSIÓN

Como resumen podemos decir que es un dlc muy bueno. Viene con una buena historia, con más contenido para el juego, posibilidad de jugarlo sin haber completado el juego base y con nuevos enemigos a la altura de lo ya marcado. El precio está muy bien para todo el contenido que ofrece y si eres de los que le gustó mucho Assassin's Creed Origin este DLC te va a encantar.



UN MUNDO ABIERTO QUE TE ENVOLVERÁ

Exploraremos el mundo de Monster Hunter World para cazar todo tipo de criaturas en compañía de millones de amigos en un juego que te hará disfrutar y vivir emocionantes momentos

Seguramente recuerdes esta saga porque en los últimos años la hemos visto en las consolas portátiles. Eran muchas las personas que lo querían jugar en una de sobremesa y Capcom no ha dudado en sacar este gran juego, enorme en tamaño y cargado hasta los topes de cosas por hacer para Playstation 4 y Xbox One.

Pero todo tiene un comienzo y ahí es donde llegamos a la historia de este juego. Cada década, los dragones ancianos cruzan el mar hasta el Nuevo Mundo, un fenómeno conocido como la migración de los Ancianos. Para llegar hasta el fondo de este fenómeno misterioso, el gremio ha creado la comisión de investigación y la ha enviado en grandes flotas hacia el Nuevo Mundo. El editor de personajes que nos encontraremos nada más llegar al juego es completísimo. Dispondremos de muchas opciones para crear nuestro personaje deseado.

Monster Hunter World está pensado para comenzar desde el nivel que quieras. Es decir, que los más veteranos de la saga o que estén afincados a juegos del estilo





podrán disfrutar mucho el juego haciendo uso de su complejidad y de la variedad de posibilidades que nos ofrece pero si eres nuevo no dejarás de explotar el juego porque desde el principio te lo pondrán fácil para que poco a poco te hagas con él y que desde el primer momento veas tus propios avances. La caza nunca será igual, ni los animales que encontraremos porque Monster Hunter World juega con el día y la noche, además de crear distintos ecosistemas donde viviremos experiencias únicas con paisajes únicos y animales de lo más variado. No solo eso sino que también los animales según su hábitat serán distintos, y estarán en diferentes zonas luego deberemos ir a buscarlos a sus lugares hábitat ha la vez que tendremos cuidado de los más fieros.



Este juego va más allá de enfrentarnos con la criatura y matarla, tendremos que encontrar siguiendo rastros, deberemos prepararnos y usar el entorno y nuestras habilidades junto con las armas para acabar con ella. Será muy gratificante si usáis las posibilidades que os ofrece el juego de la mejor manera, siendo un auténtico cazador. El sistema de caza de juego nos ha gustado mucho porque es lo suficientemente diferente a los demás juegos para ser original y entretenido. No existen las pantallas de carga en este juego. Sí, es un juego muy grande, cargados de muchos detalles, de miles de enemigos, de todo tipo de efecto y todo esto disponible con una sola carga de partida ¿Qué te parece?

Dispone de un gran sistema de creación además de un fuerte sistema de progresión como ya veníamos encontrando en la saga. Si nos vamos al equipo, contaremos con muchísimas armas, un completo equipo además de un compañero que nos ayudará en nuestros viajes. Esta variedad de armas no es para ver cual nos gusta más, aunque eso también está, si no que deberemos estudiar cual nos sirve más en cada situación, es decir, según que criatura vamos a cazar nos vendrá mejor un arma u otra. Siempre podemos jugar con las armas que más nos gusten pero en este caso tendremos que tener en cuenta que tienen de peculiar estas o donde son más fuertes para jugar con esa baza a la hora de atacar a los monstruos. Las monturas están permitidas en este juego. Si nos encontramos con que no queremos andar podemos buscar una montura y subirnos a su lomo para recorrer el mundo y movernos más rápidos y seguros. Y mejor aún, podemos usar esta montura para atacar a los enemigos y así ayudarnos a cazar. Las monturas están integradas en muchos juegos pero bastante pocos los que recuerdo que te dejen usar estás para ayudarte en el combate, así que aprovecharos de esta gran oportunidad porque os será muy útil.

Jugar solos está bien, pero jugar con amigos en Monster Hunter World será mucho mejor, podemos jugar online con hasta tres amigos más en modo cooperativo. En este modo será interesante si nos encontramos cazadores con distintos roles para así afrontar mejor las cacerías, y por supuesto la





GENERO: ACCIÓN /RPG	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM



NOTA 9.5

MONSTER HUNTER WORLD

GRAFICOS	9.6	HISTORIA	9.5
JUGABILIDAD	9.4	MUSICA	9.3
		TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

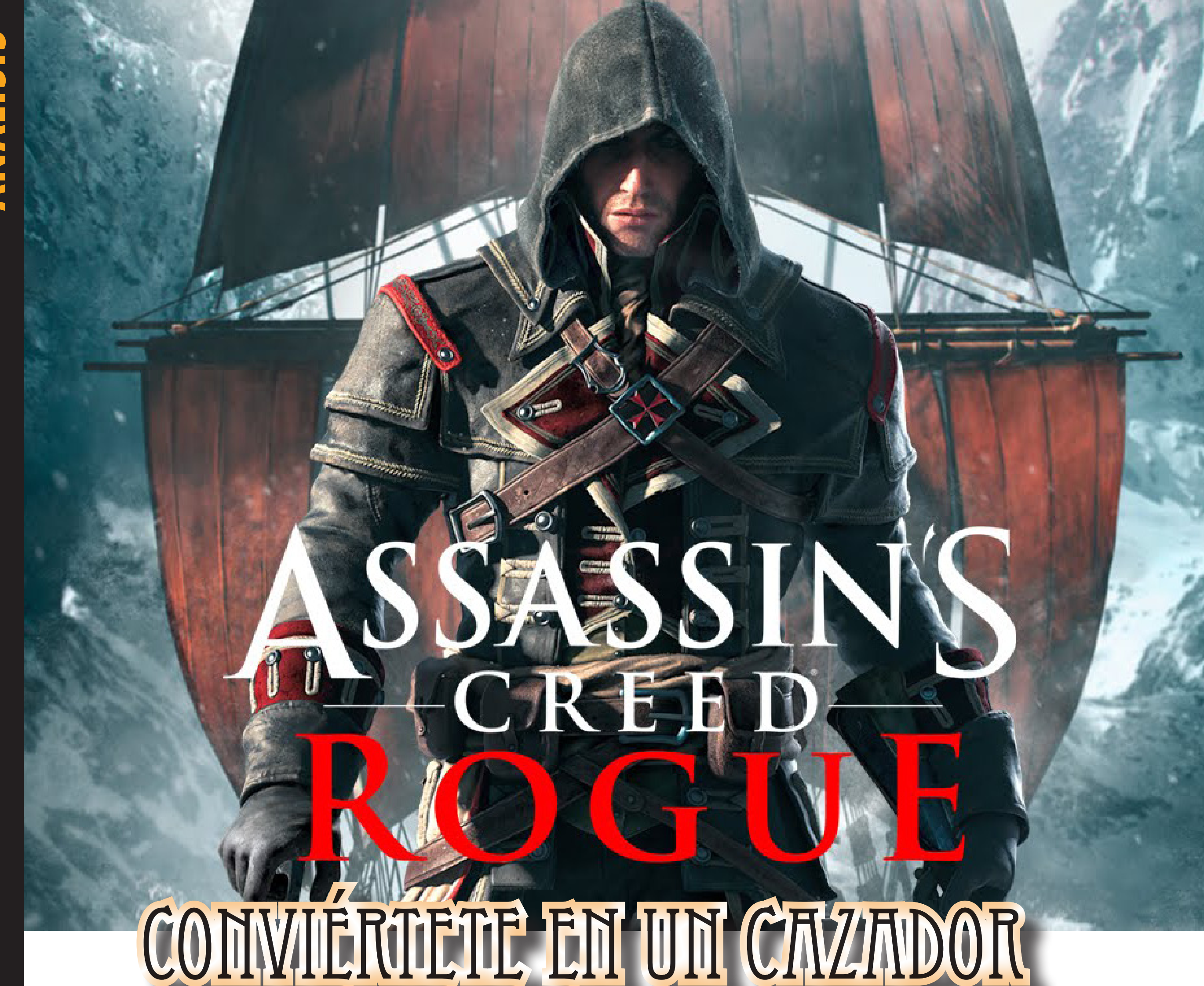
BATALLAS ÉPICAS CON GIGANTESTOS ENEMIGOS

coordinación en equipo marcará la diferencia entre cazar o morir en el intento. Encima Monster Hunter World cuenta con un peculiar pero muy útil sistema es el Drop-in. Podemos lanzar un aviso de ayuda a nivel mundial para que acudan otros cazadores en nuestra ayuda cuando nos veamos desbordados luchando contra un enemigo. Lo mismo, si encontramos a cualquier persona del mundo pidiendo ayuda deberemos acudir en su ayuda porque seguro que una magnifica cacería nos espera.

Totalmente en castellano. Nos ha sorprendido que tanto los textos como los audios estén en nuestro idioma y nos ha sorprendido par bien porque es un juego grande que cuenta con muchas conversaciones, descripciones y misiones con lo que entenderlas bien nos servirá para desarrollarlas y disfrutarlas más. No vamos a meternos en contar las misiones, ni los equipos que trae el juego ni el gran abanico de enemigos que nos vamos a encontrar porque nos pasaríamos varios horas leyendo y no quedaríamos sin ninguna sorpresa a la hora de jugar pero si os vamos a decir que Monster Hunter World es un juego con un gran equilibrio en todos los apartado y con el contenido bien definido y repartido para que notemos esa curva de dificultad, esa curva de aprendizaje y que nosotros mismo nos marquemos nuevas metas dentro del juego ya que este nos dará total libertad para experimentar por nuestra cuenta. Eso si, os recomendamos ir con pies de plomo, usar las ayudas que se nos muestran, recoger mucho material y no perder la oportunidad de cazar un nuevo monstruo, con todo esto seguro que disfrutareis a lo grande.

CONCLUSIÓN

Monster Hunter World es un juego completo, muy completo. Cuentas con grandes entornos, muchas armas, enemigos por doquier, juego cooperativo, cientos de misiones, un sistema de juego agradecido y muchas horas de diversión, ¿En serio puedes pedirle más a un juego?



CONVIÉRTETE EN UN CAZADOR DE ASSASSINS

No meteremos en la piel de Shay para vivir su transformación de ser un asesino a cazador de asesinos, ¿Estarás dispuesto al cambio?

El juego que nunca llego a las consolas de la generación actual ahora disponible en Playstation 4 y Xbox One X con muchas mejoras visuales porque no veremos ningún otro tipo de contenido pero si eres fan de la gran saga Assassin's Creed te gustará. Y ahora sin más dilatación comenzamos con la historia del juego.

Os estaréis preguntando, si este juego tiene poco tiempo relativamente ¿Cómo es que no salió para Playstation 4 y Xbox One? Ubisoft decidió dedicarse por separado a las consolas de nueva y de antigua generación, aunque esto solo fue durante un año, pero lo justo para que llegara uno de los juegos solo para Playstation 3 y Xbox 360, y este juego fue Assassin's Creed Rogue que salió a la vez que Assassin's Creed Unity para sus hermanas mayores.

Aunque no podemos decir que es la primera vez que nos metemos en la piel de un Templario, ya que lo hicimos en el Assassin's Creed III con el padre de Connor (siento el spoiler), si es cierto que es la primera vez que realmente nuestro protagonista es un Templario. Algo bastante novedoso en la saga, tal vez sea el comienzo de una nueva entrega de Templarios, el futuro lo dirá todo,







aunque hoy en día seguimos con la Hermandad de los Asesinos.

En pleno siglo XVIII, más exactamente en el año 1751, en una Norteamérica en guerra, tomaremos el control de Shay Patrick Cormac, un joven que forma parte de la hermandad Assassins, el cual no parece estar demasiado contento con "sus labores". En este Assassins Creed Rogue, catalogado por la propia Ubisoft como el "capítulo más oscuro" de la saga, veremos cómo tras una misión con no muy buen final, Shay decide cortar cualquier lazo que le una a quienes le han traicionado y arde en deseos de abandonar la hermandad para convertirse en cazador de Assassins.

Para afrontar este cambio radical y poder llevar a cabo tu tarea, disponemos de multitud de armas como es habitual, en esta ocasión estrenaremos un rifle de aire que podemos cargar con munición variada e incluso granadas, bien sea para despistar, confundir o eliminar a nuestros enemigos. Lo más llamativo de las habilidades de Shayn, es que ahora, la vista de águila identifica como enemigos a los Assassins y podemos decidir si acabar con ellos o no según nos los vayamos encontrando en tu camino.

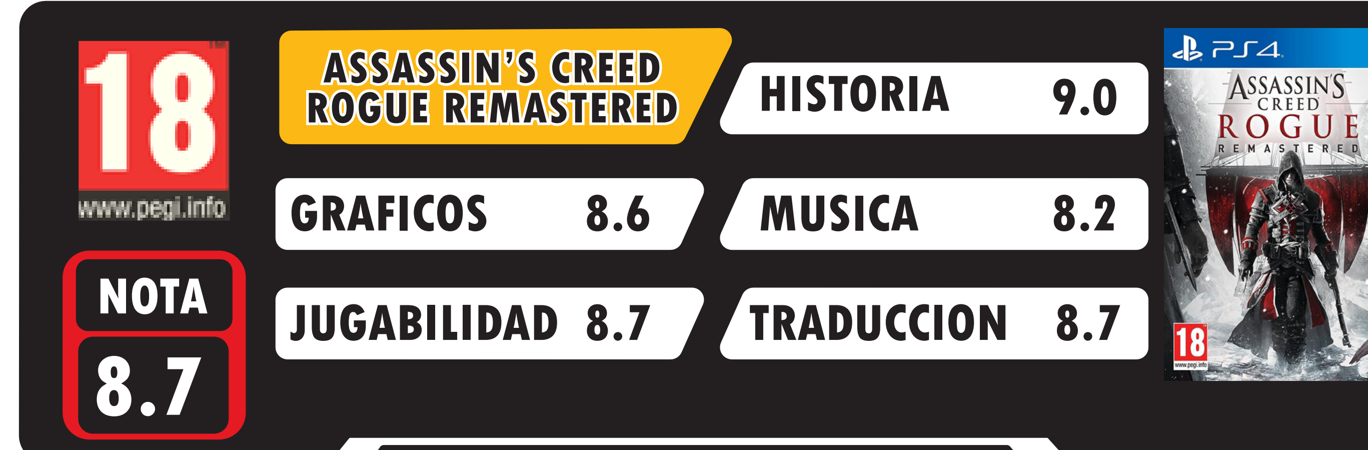
Como nuevas armas tendremos un lanzagranadas o un rifle de aire comprimido. Lo que resulta curioso en esta saga pero que a la vez tiene mucho sentido es que en cualquier momento podemos ser sorprendidos por un asesino que intenta matarnos, algo que otorga un nuevo nivel de juego y de vida.

Recorreremos la fantástica ciudad de Nueva York y viviremos como era aquella época en la gran manzana.

Navegaremos por el océano Atlántico Norte y podremos ir por rápidos ríos o cotillear la vegetación de bosques en "El valle del Río", como siempre con la típica estética de la saga saltando y corriendo evitando todos los obstáculos posibles, lo que viene a ser el conocido parkour. Al igual que otras entregas, tendremos muchísimas misiones secundarias y cientos de coleccionables con los que las horas de juego se alargarán de manera exponencial, pero curiosamente, Ubisoft no ha querido añadir esta vez modo multijugador al juego, lo que le quita muchas horas de juego y algo bastante extraño ya que todas las entregas anteriores lo vienen incluyendo.

Otro punto que mantiene de la entrega justo anterior a su salida (Assassin's Creed IV Black Flags) es que seguiremos disponiendo de navío propio para movernos por todo el mapa Norteamericano. Surcaremos los mares, viviremos una época completamente invernal, en la cual podremos romper icebergs al navegar e iremos encontrando botines. Contaremos con nuevas armas como el espolón, que servirá para atravesar los iceberg y además para embestir otro barcos; el cañon Puckle, una





ametralladora esencial para golpear los puntos débiles; las carronadas, muy útil para atacar a los navíos más rápidos; y el aceite inflamable, con el cual dejaremos un rastro no muy fácil de seguir.

No se puede decir que este juego es una continuación directa del AC IV pero si hay que decir que hay muchos detalles ya sea en la historia, en el mundo y en el ambiente que dan que pensar, ¿Esto es malo? En absoluto, y mucho menos si te gusto AC IV Black Flags.

En lo referente al apartado gráfico, tendremos embaucadores paisajes naturales y algo diversos al pasar de bosques a glaciares, un apartado muy bueno con unos detalles cuidadísimos y con unos personajes retocados al milímetro. Visto lo que ya teníamos en el juego se puede apreciar que esta edición llega con una mayor mayor resolución, mejor rendimiento y texturas más cuidadas, llegando incluso a resolución 4K en las consolas más potentes.

CONCLUSIÓN

Assassin's Creed Rogue Remastered es un buen juego. Es más corto de lo que venimos acostumbras y sin modo multijugador, pero 'continua' en la ruta de AC IV Black Flags, con nuevas armas y con la novedad de poder ser un Templario. Y no solo eso, encima lo encontramos con gráficos y texturas muy mejoras, además de la posibilidad de jugarlo por fin en las nuevas consolas.



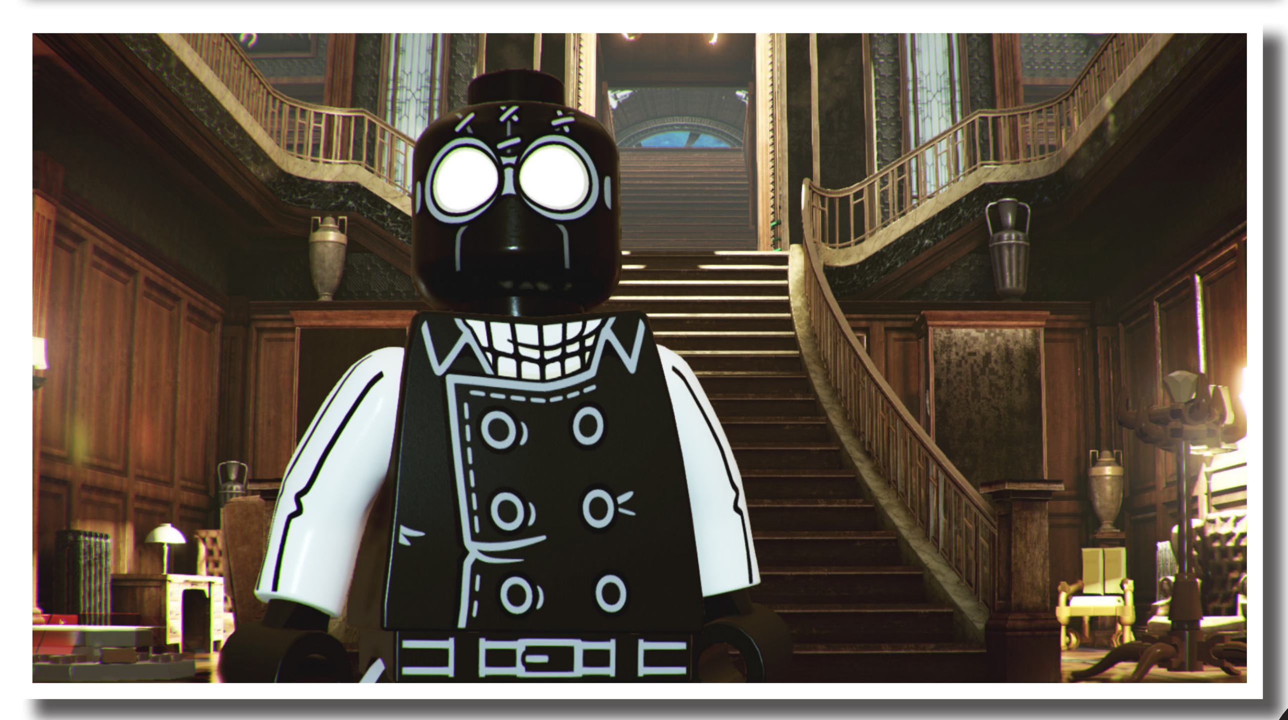
CONTAREMOS CON MÁS DE 200 PERSONAJES JUGABLES

Un nuevo juego de esta gran franquicia llega a nuestro mercado, en esta ocasión cargado de superhéroes y villanos de Marvel, y mejor aún, de distintas realidades

Con LEGO Marvel Super Heroes 2 nos encontramos ante un juego que sigue la estela de lo que hemos visto en los últimos, por lo que no veremos grandes novedades, pero esto no significa que no se trate de un gran juego. Además si queremos completarlo todo nos encontramos ante un juego que bien nos podría llevar un número elevado de horas.

LEGO Marvel Super Heroes 2 es la secuela de la primera entrega por lo que comienza justo con el final de LEGO Marvel Super Heroes., con una historia nueva donde el supervillano viajero del tiempo Kang the Conqueror ha robado numerosas ubicaciones y ciudades Marvel por todo el espacio-tiempo para formar el expansivo mundo abierto de Chronopolis. Para frustrar los planes diabólicos de Kang, un equipo de élite de superhéroes debe unir fuerzas en una batalla cósmica. LEGO Marvel Super Heroes 2 es un juego largo y rejugable donde al igual que en otros juegos necesitaremos de varios personajes para ir avanzando a través de la historia. Encima podemos repetir las misiones y rejugarlas cuando queramos para conseguir todo el contenido desbloqueables a la vez que más personajes.







APARECE EL MODO MULTIJUGADOR EN MODO DE ARENA

El juego puede parecer infantil por su estilo pero no os equivoquéis porque los más grandes nos engancharemos más aún que los pequeños. Cuenta con hasta doscientos personajes que deberemos ir desbloqueando durante el juego, un atractivo que siempre engancha porque no estaremos saciados de jugar hasta tenerlos a todos, y cuando queremos desconectar un rato llega otro personaje nuevo y seguimos jugando. También será toda una experiencia ver a los personajes en distintas épocas temporales donde cada personajes cuenta con sus propias acciones. Entre muchos de los villnas y superheroes que encontramos tenemos Ant-Man, Pantera Negra, Capitana Marvel, Cosmo el perro espacial, Capitán América vaquero, Doctor Octopus, Doctor Strange, el Motorista Fantasma, el Duende Verde, Groot, Gwenpool, Hawkeye, Howard el Pato, Hulk, Iron Man, Luke Cage, Ms. Marvel, Rocket Raccoon, Hulka, Spider-Gwen, Spider-Man, Star-Lord y Thor. El conjunto de todo lo que han logrado representar de una saga tan conocida ha sido cuidado y han logrado que nos divirtamos con esos toques de humor que siempre pone Lego.

Pero si no tenemos bastante con el fuerte abanico de personajes también podemos crear nuestro propio héroe y así forjar una nueva leyenda. Es más divertido elegir uno de los tantos héroes o villanos conocidos pero para gustos hay de todo y por eso incluye esta opción. El humor va con nosotros por todos los sitios donde nos movamos. Este estará presente por toda la aventura sacándonos sonrisas y carcajadas por doquier. A esto ya estábamos acostumbrado y por eso mismo es un aliciente para jugar.

Como todo juego de Lego sus mecánicas son parecidas, no pueden faltar los ladrillos amarillos, los ladrillos rojos, los cuales nos permiten conseguir extras que nos ayudarán a conseguir más piezas o añadidos como tipos coleccionables que añadirán muchas más horas de duración a la aventura. Las mecánicas son sencillas, así como los combates repetitivos cuando llevemos unas horas jugadas. Si has jugado a otros podemos decir que es muy parecido aunque siempre sabemos que algo distinto trae, aunque solo con la historia y con la barbaridad de personaje siempre vale la pena jugarlo. De todas formas el juego no es una continuación jugable porque hay muchos detalles que no habíamos visto y que lo hacen único. Como puntos negativos vemos que no hay un salto grande en la franquicia a pesar de las mejoras incluidas; y decir que echamos de menos de los enemigos comiencen a ser menos 'tontos' ya que tienen una IA un poco simple y no nos supondrán mucho reto. Podemos explorar casi veinte ubicaciones entre ellas Asgard o el antiguo Egipto, o el Coliseo, el viejo oeste, el Pantano o Nueva York en 2099. Y para avanzar iremos usando portales dimensionales.

Gráficamente sigue la estela de entregas anteriores sin demasiadas novedades y el apartado sonoro incluye canciones sacadas directamente de las películas en las que se basa el juego. Además como nos tienen acostumbrados el juego viene enteramente doblado al español, aunque no todas las voces son las originales de las películas. Los escenarios además



>>

son totalmente destruibles y muy grandes, cargados de actividad y que gusta cuando vamos pasando por ellos, y cuenta con muchas áreas para explorar por los que gastaremos horas y horas. El mapeado de todos los mundos que se dividen es amplio, llamativo y generalmente muy vivo de colores y lo mejor es guiarse por el seguimiento de la historia, ya que la mayoría de las cosas no se pueden hacer hasta que consigamos más cosas. Trae un modo multijugador local de hasta cuatro jugadores super divertido con el que competir, el cual recomendamos que probéis porque cambia mucho la perspectiva del juego ya que si nos reíamos poco jugando solos jugar con amigos anima aun más el juego.

Si quieres más contenido podrás hacerte con el pase de temporada, el cual contará con seis packs de niveles y cuatro packs de personajes. Los packs de están inspirados en las películas de Guardianes de la galaxia Vol. 2, Black Panther, Vengadores: La Guerra del infinito, Ant-Man and The Wasp, además de contenido inspirado en los cómics de Cloak & Dagger y The Runaways. Los paquetes de personajes, incluyendo Agents of Atlas, Champions, Out of Time y Guardianes de la Galaxia Clásicos, añadirán más de 60 personajes nuevos al variado elenco de más de 200 superhéroes y supervillanos del juego.



GENERO: ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC, NSW
DISTRIBUIDORA: WARNER BROS. | DESARROLLADORA: TT GAMES



REALIZADO POR CRISTINA USERO



CONCLUSIÓN

LEGO Marvel Super Heroes 2 es un buen título para unirte a la franquicia si aún no lo has jugado, y si tienes los demás no tendré que decirte que este cumplirá al igual que lo hicieron los demás. Muchos momentos de humor, una jugabilidad divertida y un elenco de personajes enorme.



NUNCA MATAR ZOMBIES FUE TAN DIVERTIDO

Un Dead Rising 4 con todos los contenidos descargables lanzados hasta la fecha además del modo de juego Capcom Heroes

Estamos en las fiestas de Willamette, Colorado, en mitad de un misterioso brote que se ha propagado por el Centro Comercial Willamette Memorial Megaplex y los alrededores de la ciudad. El reportero gráfico Frank West vuelve 16 años después de los eventos de Dead Rising. Un tipo normal que suele encontrarse en situaciones extraordinarias, Frank persigue descubrir la verdad detrás de la conspiración gubernamental responsable del brote.

El reportero gráfico protagonista original de Dead Rising vuelve 16 años después de los eventos de Willamette, con su nueva cámara del teléfono hacerse selfis con los zombis y revelar objetos escondidos por todo el pueblo.

¿Que tenemos en esta edición del juego? Dispone de todas las configuraciones de dificultad, por supuesto todos los contenidos descargables (tocking Stuffer Holiday Pack, Frank Rising y Super Ultra Dead Rising 4 Mini Golf), y como más contenido adicionales tiene Street Fighter Outfit Pack, My Bloody Valentine Pack, Candy Cane Crossbow, Slicecycle, Sir-Ice- A-Lot, Ugly Winter Sweater y X-Fists.

Si jugaste anteriormente al juego la historia no cambia, o al menos casi nada pero si veremos un montón de contenido extra por un lado y otro, siempre para ayudarnos con nuestra principal misión: matar zombies.

No tendremos límites, podremos explorar todos los rincones de Willamette Memorial Megaplex donde buscar armas y trajes con los que atacar los zombis. Resumiendo de manera rápida os puedo decir que tenemos un juego

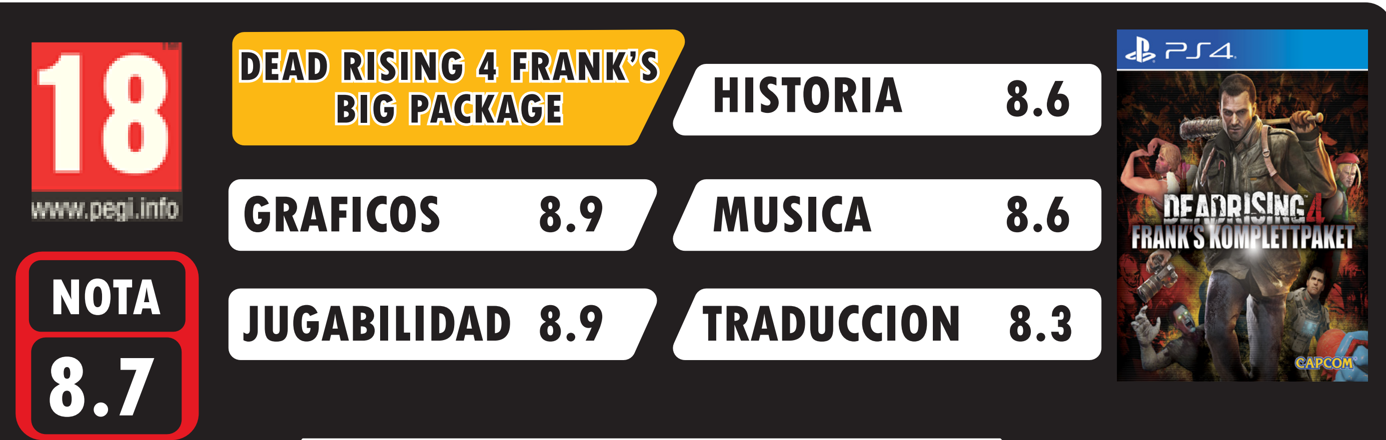


>>

divertido donde nos lo pasaremos en grande matando zombies. No penséis en una buena historia, ni siquiera en ver mucho realismo, solo pensar en las formas más locas de acabar con los zombies, y seguro que siempre se te ocurrirá una nueva y divertida forma. Como ya es costumbre en la saga podremos crear armas de todos los tipos consiguiendo cientos de armas desde las prácticas hasta las mayores locuras el Trineo Sierra. Como viene siendo típico en esta franquicia también podemos vestir a nuestro amigo de mil y una maneras, trajes a ver cuál más gracioso con el que nos lo pasaremos pipa. Las armas no todas estarán disponibles, muchas de ellas deberemos fabricarlas, con lo que el juego consigue un nuevo nivel de entretenimiento porque iremos en busca de los materiales que nos valgan para crear esa arma loca que se nos ha ocurrido. Si quieres disfrutar a lo grande y sufrir daños misiones, usa el traje EXO, ahora podemos armarnos con una súper poderosa armadura que les otorga una fuerza superior e increíble poder de fuego para acabar con las hordas zombis con gran facilidad. Es todo una gratificante experiencia ir a saco matando enemigos con este traje. Hemos dicho antes que hay mejoras, y las hay porque sería raro que ahora veías caídas en las tasas de imágenes y además muchos de los bug que podíamos encontrar con zombies anclados en uno y otro lado se han corregido. Dentro del repertorio zombie encontraremos dos nuevos tipos, los Fresh (son los que han sido recientemente infectados, llenos de rabia) y los Evo Zombis (son astutos asesinos).

Os estaréis preguntando, ¿Qué es el modo Capom Heroes? Pues es una nueva forma de vivir el juego con Frank West donde este podrá lucir más de una docena de equipamientos y llevar a cabo extravagantes ataques especiales inspirados en los personajes clásicos de Capcom. ¿Por qué no ser Megaman por un día? Si es divertido de por sí, imaginaos dentro de un centro comercial cargado de armas, de zombies y con varios amigos, hasta cuatro para ser exactos. Pues eso es lo que nos ofrece el juego para competir con los amiguetes o mejor aun, competir con ellos. Los zombies nunca oponen resistencia o al menos si no estamos al alcance de sus bocas y manos pero gusta reventarles de todas las maneras posibles.Podéis juntaros cuatros amigos para avanzar en la historia y hacer misiones. Dentro del contenido extra tenemos dos capítulos nuevos que no siguen a la historia pero por supuesto dan más historia para jugar. Estos son, Frank Triunfante donde nuestro amigo y reportero Frank se ve infectado y tiene que correr para salvar su vida, no dispondrá de armas pero si de ansias por matar por lo que deberemos comer zombies,





GENERO: ACCIÓN	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

18 (www.pegi.info)	DEAD RISING 4 FRANK'S BIG PACKAGE	HISTORIA 8.6
NOTA 8.7	GRAFICOS 8.9	MUSICA 8.6
	JUGABILIDAD 8.9	TRADUCCION 8.3

REALIZADO POR BIBI RUIZ

destrozarlos con nuestros brazos pero no podemos entretenernos porque el tiempo va en nuestra contra y solo nos queda una posibilidad, encontrar la cura. El otro modo es el Pack Super Ultra Dead Rising 4 Mini Golf, donde echaremos unas graciosísimas partidas de golf; deberemos colar nuestra bola en el agujero en un campo infectado de zombies donde estos nos beneficiarán porque si en nuestros lanzamientos vamos acabando con ellos recibiremos recompensas. Por otro lado y para terminar está el nombrado modo Héroes que también está en modo gratuito para PC y Xbox One si dispones del juego principal. En este modo solo tendremos que matar aunque pensándolo bien en la historia también… pero con la ventaja de que podemos conseguir trajes de lo más divertidos, trajes de caras conocidas de la franquicia Capcom como nuestro amigo Dante.

CONCLUSIÓN

Como conclusión hay dos opciones, una es que ya tuvieras el juego en PC o Xbox One, que en ese caso poco te va a aportar a no ser que no tuvieras ningún contenido extra y quieras jugarlo ahora, y la otra es si no lo has probado aún que para estos jugadores deciros que es un juego muy divertido que no aporta nada nuevo al mercado pero si nos hará pasar muchísimas horas de locas partidas matando zombies con todo tipo de armas o vehículos.



ADRENALINA, PERSECUCIÓN Y TODOTERRENOS

Need for Speed Payback se mueve con estilo dentro de la sinuosa saga en las que tantas ruedas hemos quemado y tantas persecuciones hemos vivido con algunas novedades que segurísimo que os gustarán

Desde el minuto uno de juego vemos que la adrenalina no nos va a bajar durante todo el juego. Need for Speed busca ser un juego rápido, con un buen ritmo, en el cual siempre estemos en constante movimiento, sin descanso y a la vez disfrutando de las raíces de la saga porque con esta nueva entrega buscan darnos las sensaciones y experiencias que disfrutamos allá en su día con el primero juego de la saga.

Ya sabemos que esta saga siempre busca presentarnos unas historias interesantes que nos inste a jugar, a correr y a ir cambiando de coches para disfrutar de todo el potencial de estos. En Valle Fortune podremos vivir la aventura con tres personajes diferentes: Tyler Morgan, el corredor, Sean McAllister, showman, y Jessica Miller, la especialista, cada uno con un estilo propio de conducción. Juntos, se enfrentarán a La Casa, un cártel que domina los bajos fondos de la ciudad. Deciros que después de jugarla nos ha gusta y nos ha enganchado hasta el final porque parecía que nos encontraramos en una película de coches con mucha adrenalina hasta el último minuto.

Need for Speed Payback es un juego de carreras en mundo abierto donde competiremos con distintas bandas donde se nos pondrán a pruebas nuestras cualidades y distintas capacidades en el asfalto. Cada uno de ellas estará especializada en una capacidad especial, como por ejemplo los derrapes o la velocidad, lo que nos obligará a usar varios coches, cada uno especializado en el estilo de carreras. Las bandas parece que puede ser un relleno más del juego pero va mas allá, es





una buena alternativa para el modo historia pero cada una contará con su líder y su pequeño mundo detrás que está muy bien pensado y encaja de tal manera que nos gustará enterarnos de cada una de estas pequeñas historia, aunque para ello tendremos que picarnos con todos y cada uno de ellos pero ciertamente se nos apreciará si somos capaces de ganarles.

Si queréis realmente novedades en la saga, las hay, veremos los todoterrenos. Estáis leyendo bien, no todo será acelerar y quemar ruedas en las sinuosas calles de la ciudad, nos iremos a la montaña para competir de una forma distinta donde hemos disfrutado mucho con este estilo de juego. Otro detalle que encontramos en las carreras es la opción de superar retos secundarios que se nos añadirán en las distintas carreras, lo cual será útil para demostrar si somos más que buenos, si somos los mejores. También ganaremos cartas que mejorarán nuestro coche con pequeños pero importantes detalles que se notarán a la hora de correr. Esto último será muy útil ya que si sabemos combinarlas bien, además de esas mejoras ganaremos algo extra más.

Si nos vamos a los gráficos del juego, sinceramente es imposible hablar mal de él. El juego luce unos escenarios espectaculares

y unos paisajes de escándalo. Todo está diseñado de manera que luce perfectamente ofreciendo una experiencia magnifica con cientos de detalles y con coches realmente confundibles con la realidad. Los diseños de los coches no será el único apartado que gráficamente destaca, también encontraremos por las calles grafitis de todos los tipos donde veremos un par de ellos creados por un español, el artista Cristóbal Fortúnez.

Dentro de los escenarios que se nos mostrarán veremos caminos de montaña, terrenos desérticos y hasta una gran e iluminada ciudad todo repartido en un mundo abierto que trae tanto que si no tenemos cuidado podemos caer en la repetición.

Siempre nos ha gustado de la franquicia Need for Speed sus opciones de personalización de los vehículos y en este juego contamos con un fuerte sistema que nos dejará tocar todos los detalles de los vehículos para crear verdaderas obras de arte andantes y rugientes; sin duda es el sistema de personalización más fuerte de la franquicia. En este apartado podríamos lucirnos y contar mucho porque el juego ofrece de todo, todo lo





que penséis o queráis cambiarle al coche podréis hacerlo así que eso os lo dejamos a vosotros, si queremos ver lo que tiene, jugarlo.

Ahora toca la jugabilidad. He probado varios escenarios, distintas carreras, diversos coches y todo esto se hace notar. El coche cumple con los requisitos o más bien con las características con la que tiene, vemos como unos coches están más asentados a la carretera, como otros son más rápidos, unos más fáciles de dominar, otros perfectos para derrapar en las curvas, y los escenarios harán mucho también en este aspecto.

Volveremos a correr a la policía en frenéticas carreras donde nos meteremos en persecuciones a toda velocidad donde no nos resultará nada sencillo escapar por la IA se ha mejorado de manera que tengamos que currarnos las escapadas.

La traducción del juego es completa, con subtítulos en castellano y audio en castellano también. El juego cuenta con un ambiente perfecto para disfrutar del rugido de los coches, de los chirrillos al cochar y de los derrapes que realicemos.

CONCLUSIÓN

Need for Speed es sinónimo de velocidad , un buen juego para los amantes de los arcades de carreras, y sobre todo para los que le apasionen los coches, un juego que cumple con todo que deja a la saga con un listón bastante alto para la futura entrega.



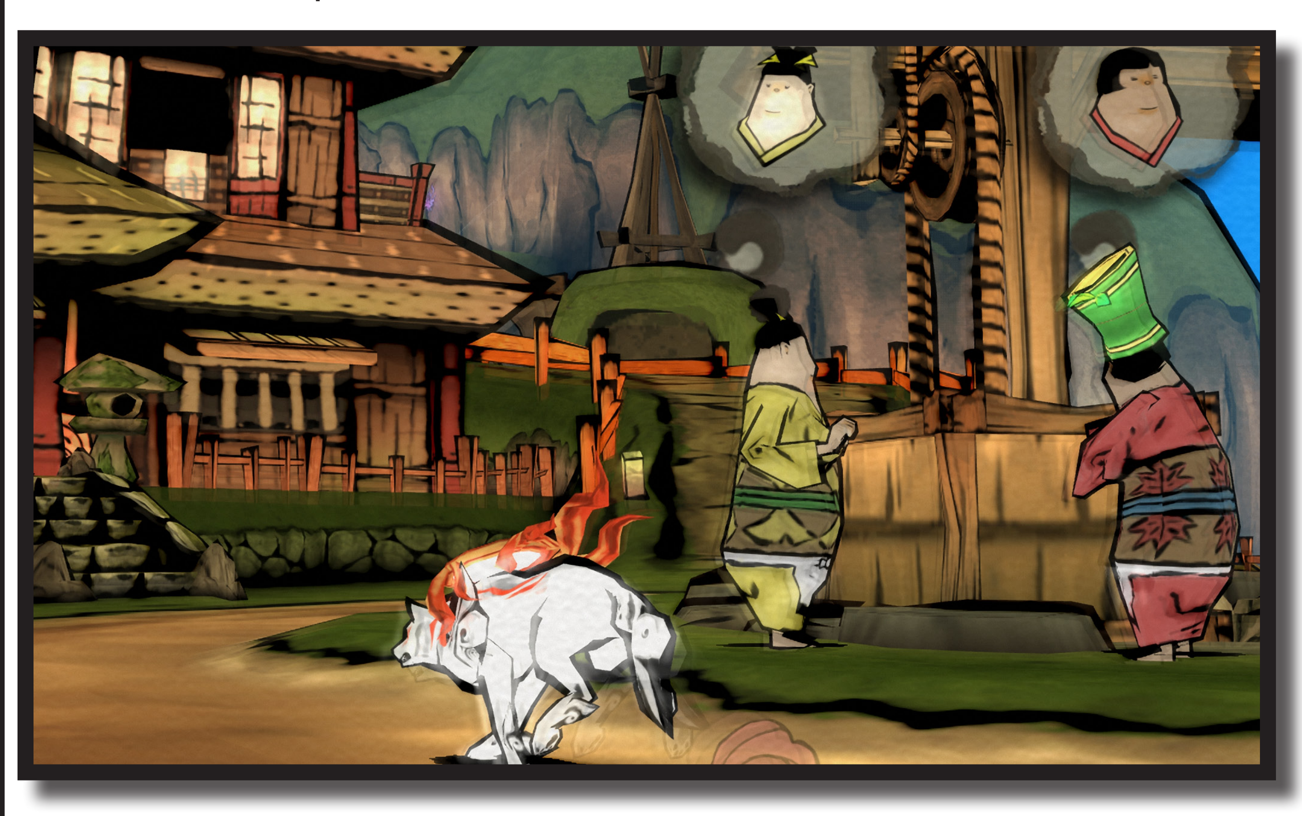
Una remasterización que recogemos con las manos abiertas porque cuenta entre otras cosas con un apartado gráfico digno de disfrutar

Tomamos el papel de Amaterasu, la diosa japonesa del Sol, que vive bajo la forma del lobo blanco Shiranui en una aventura para vencer al Orochi, un demonio de ocho cabezas y el monstruo responsable de convertir el mundo en un páramo yermo. Usaremos las habilidades mágicas de Amaterasu y su arsenal de objetos, ataques y las técnicas del Pincel Celestial para restaurar la tierra de Nippon y devolverla a sus días gloriosos llenos de vida y color. En su camino, Amaterasu recibirá la petición de ayuda de una serie de peculiares e interesantes personajes y tendrá que vencer a un grupo de enemigos brutales para liberar la tierra de la maldición de Orochi.

Capcom no quiere dejar ningún juego atrás, y si esto reporta más beneficios a la compañía mejor aún. Se ha propuesto remasterizar todos los juegos que ha sacado, y tenemos ejemplo de ello en la exitosa saga Resident Evil, del cual ya son pocos los juegos de los que no podemos disfrutar en las consolas de la actual generación. Pero esta compañía no solo tiene survival horror o juegos de monstruos, también tiene juegos más bonitos y emotivos, y el ejemplo está claro con Okami HD. Este juego no es la primera vez que se relanza porque no solo estuvo disponible con su primera aparición en Playstation 2, sino que estuvo disponible además para Playstation 3 y para Nintendo Wii.



Al comienzo nos puede parecer un juego simple, sencillo y corto pero estaremos equivocado en todo. El juego nos guiará con un camino que puede ser directo hasta el final pero cuenta con mucho entorno para explorar, descubriendo nuevas zonas, y encontrándonos con muchos puzles que resolver, llegando a contar con un gran número de misiones secundarias. Si hay que decir que le comienzo no será fácil y llegará a ser pesado porque no es el típico juego pero si le damos la oportunidad con algo de paciencia se convertirá en un juego que engancha, y eso está bien porque el juego puede ofrecernos más de cincuenta horas. Lo más curioso del juego posiblemente sea el pincel mágico con el cual podremos desde construir puentes hasta acabar con enemigos y romper objetos, si es cierto que tendremos que ir avanzando para poder usar todo su potencial pero la progresión que nos presenta el juego se agradece mucho ya que está muy bien integrada en el juego. Las cargas no serán una molestia en este juego porque durante ellas podemos ganar colmillos de demonios adicionales que podremos usar para conseguir objetos de juego. El juego no flojea en ningún apartado pero lo mejor sin lugar a dudas es su entorno gráfico. Un apartado gráfico brutal con unas escenas realmente bonitas las cuales exprimen nuestra consola todo lo que pueden para que disfrutemos sin límites visualmente





con un estilo de pintura asiática Sumi-e. Además en esta edición los gráficos se han actualizado para sacar partido de las mayores resoluciones actuales llegando a ser compatible con Xbox One X y PS4 Pro con unos gráficos en 4k. Como detalle, a la hora de jugar podremos escoger entre el moderno formato panorámico o con la vista del juego original de 2007 con una relación de aspecto 4:3.



CONCLUSIÓN

Okami HD es un juego con vida propia, es un juego distinto, diferente, con el que entrar en una experiencia jugable distinta ya que tiene un apartado gráfico especial y un modo de juego diferente. Con muchas horas de juego y grandes cantidades de lugares por explorar.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DARK SOULS: REMASTERED
DETROIT: BECOME HUMAN
MASTERS OF ANIMA
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube